OFFICIEL. EXCLUSIF. JOUABLE !

XBOX™

Le Magazine Officiel

www.xboxmag.fr

HIGH-TECH
CRAQUEZ POUR LE SON 5.1 !
Tout pour utiliser les capacités sonores de la Xbox

REPORTAGE
RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN
Du Doom-like compatible Live rien que pour vous !

RACING EVOLUZIONE
LE TEST DU MEILLEUR JEU DE COURSE DE LA XBOX !

EXCLUSIF
B_C
Apprenez à gérez votre tribu préhistorique ! Après Fable, découvrez le nouveau concept de Peter Molyneux

future games
The first choice for gamers
FEVRIER 2003
NUMERO 12

TOUS LES TESTS DU MOIS

METAL GEAR SOLID 2 : SUBSTANCE

RALLY FUSION

DARK ANGEL

BLOODRAYNE

PHANTOM CRASH

T 05279 - 12 - F: 9,00 €

BEL. / LUX. : 10 € RACING EVOLUZIONE LE MAGAZINE OFFICIEL XBOX - NUMERO 12 - FEVRIER 2003

CHAQUE EPOQUE A SA VERMINE, ILS TRAVERSENT LE TEMPS POUR L'EXTERMINER !

TIMESPLITTERS 2

www.timesplitters2.eidos.com

FREE RADICAL

XBOX

EIDOS INTERACTIVE
www.eidos.com

TimeSplitters2. Free Radical Design 2002. The TimeSplitters and Free Radical Design names and logos are the property of Free Radical Design Limited. Published under licence by EIDOS Interactive Ltd. 2002. Microsoft, Xbox, and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries and are used under license from Microsoft. All rights reserved.

Peter's Plane

LE MAGAZINE OFFICIEL XBOX
Numéro douze - Février 2003

101/109, rue Jean-Jaurès - 92300 Levallois-Perret
Tel. : 33 (0) 1 41 27 38 38
Fax : 33 (0) 1 41 27 38 00 (Administration)

ABONNEMENTS
26, bd Paul Vaillant-Couturier 94851 Ivry-sur-Seine Cedex
Tel. : 01 46 72 50 89 - Fax : 01 49 60 10 55
E-mail : futurenet@abocom.fr
Tarif France 1 an : 90 € - Etranger : nous consulter

Directrice de la publication : Saghi Zaïmi
Directeur du magazine, Editeur : Vincent Alexandre (vincent.alexandre@futurenet.fr)
Directeur du développement : Xavier Levy (38 04, xavier.levy@futurenet.fr)

REDACTION
Tel. : 33 (0) 1 41 27 38 38
Fax : 33 (0) 1 41 27 38 39
E-mail : Cyrille.Tessier@futurenet.fr

Rédacteur en chef : Cyrille Tessier (38 34, Cyrille.Tessier@futurenet.fr)
Rédacteur en chef adjoint : Cyril Berrebi (38 91, cyril.berrebi@futurenet.fr)
Chef de rubrique tests : Frédéric Brunet (66 15, frederic.brunet@futurenet.fr)
Premier rédacteur graphiste : Yann Pesenti
Première secrétaire de rédaction : Katia Mattioli
Photographe : Benoît Moyen

ONT COLLABORE A CE NUMERO
Stéphane Berthoux (SR), Gildas De Cauville La Chênée (Maquette), Thomas Diouf, Arnaud Frey, Lâm Hua, Jean-François Mariotti, Dominique Molinaro, David Montoro (dessinateur), Samuel Pelmar, Reyda Seddiki, Ludovic Tessier, Kim-Long Tran, Florian Viel.

PUBLICITE
Tel. : 01 41 27 38 38
Fax : 01 41 27 38 00

Directeur de clientèle : Vincent Saulnier
Chefs de publicité : Nicolas Letier-Lacaze, Nicolas Faloviez
Responsable trafic : Maguy Edouard (38 12, maguy.edouard@futurenet.fr)
Assistante de publicité : Régine Nguyen (38 13, regine.nguyen@futurenet.fr)

FABRICATION
Responsable de la fabrication : Jacqueline Galante
Assistantes de fabrication : Sabine Buchet-Gaillard (38 70)
Bénédicte Carpentier (34 50)

DIFFUSION
Responsable abonnements : Thibault Bechet
Chef de produit vente au numéro : Sylvain Duburquois

LE MAGAZINE OFFICIEL XBOX est édité par Future France, S.A. à Directoire et Conseil de surveillance au capital de 6 566 162 euros. Siège social : 101-109, rue Jean-Jaurès - 92300 Levallois-Perret - RCS Nanterre : B 388 330 417 - Principal associé : Future Holdings 2002 Ltd.

Présidente du Directoire : Saghi Zaïmi
Directrice marketing et commerciale : Saghi Zaïmi
Directrice des magazines Business & Internet : Saghi Zaïmi
Directeur des magazines Entertainment : Vincent Alexandre
Directrice des ressources humaines : Catherine Bouvier
Directeur de la diffusion : Thierry Cagnion
Directeur commercial : Jérôme Adam
Directeur de la fabrication : Jean-Michel Durand
Directeur administratif et financier : Jane Wray
Directeur des systèmes informatiques : Georges Pécontal
Directeur artistique : Nicolas Cany
Chef de studio pôle jeux : Jean-Michel Sabatié

Distribution : SAEM Transports Presse - Impression : Didier Québécor, 77000 Mary-sur-Marne - Dépôt légal : 4e trimestre 2002 - Copyright Future France 2001
Imprimé en France / Printed in France

La rédaction n'est pas responsable des textes, illustrations et photos qui lui sont communiqués par leurs auteurs. La reproduction totale ou partielle des articles publiés dans LE MAGAZINE OFFICIEL XBOX est interdite sans accord écrit de la société Future France. Sauf accord particulier, les manuscrits, photos, et dessins adressés au MAGAZINE OFFICIEL XBOX publiés ou non, ne sont ni rendus, ni renvoyés. Les indications de prix et d'adresse figurant dans les pages rédactionnelles sont données à titre d'informations, sans aucun but publicitaire.

Ce numéro du MAGAZINE OFFICIEL XBOX contient : 1 DVD

Future France est une filiale du groupe The Future Network plc.
The Future Network plc a pour mission de répondre aux besoins d'information de groupes de gens qui partagent une même passion. Notre but est de satisfaire cette passion, en créant des magazines et des sites Internet offrant une information fiable et de qualité et de nombreux conseils pour gagner du temps ou de l'argent, mais qui procurent en même temps un réel plaisir de lecture ou de navigation. Cette stratégie simple a contribué à faire de notre entreprise l'un des groupes media dont la croissance est la plus forte dans le monde. Basé dans 4 pays, The Future Network publie aujourd'hui plus de 100 magazines, 20 sites Web, et plusieurs réseaux Internet. Le Groupe licencie également 42 magazines dans 30 pays. The Future Network est une société cotée à la Bourse de Londres (Code : FNET).

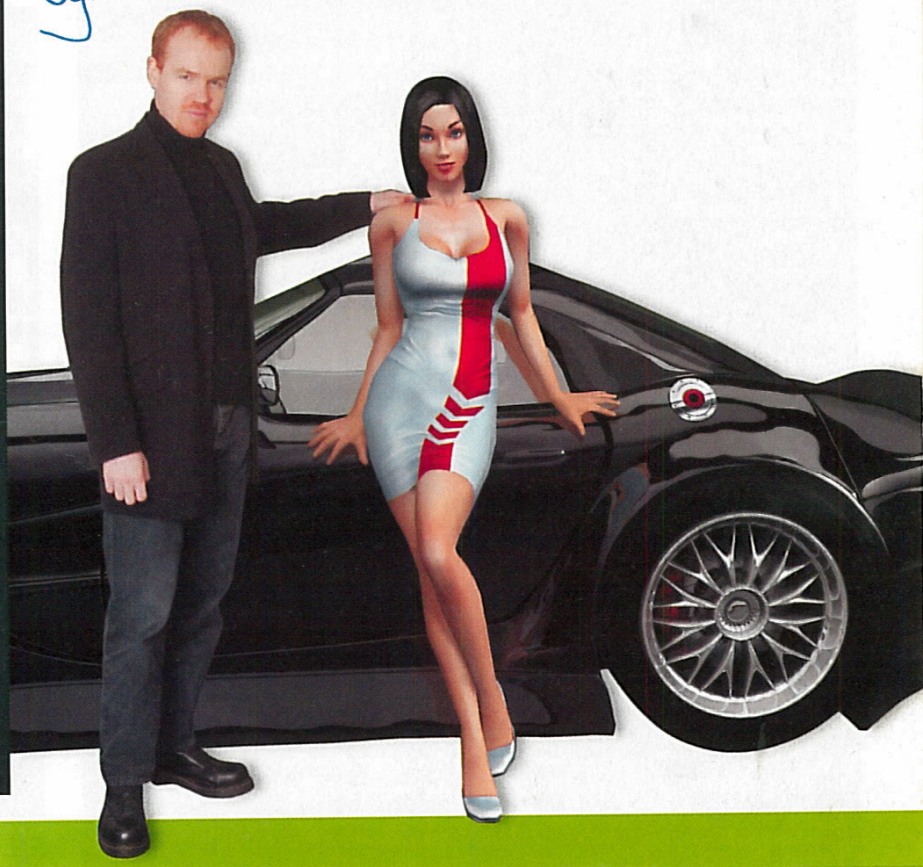
Media with passion
www.thefuturenetwork.plc.co.uk
Bath, London, Milan, New York, Paris, San Francisco.

LA XBOX EN FORCE

Je ne sais pas comment s'est passé ce début d'année 2003 pour vous (très bien j'espère, malgré le froid), mais de notre côté, nous avions rarement vu autant de nouveaux jeux se bousculer sur les linéaires des magasins juste après Noël. Nous avons décidé de mettre *Racing Evoluzione* en avant dans ce numéro parce que, sans gâcher la surprise du test page 56, c'est un jeu exceptionnel qui exploite pleinement les capacités de la Xbox. Et en plus, il est en exclusivité ! Alors nous, des surprises comme ça, on en redemande. Et les nombreux jeux à venir vous en réservent des tonnes ! Bref, ça va plutôt bien, même s'il est encore un peu tôt au moment où j'écris ces lignes pour avoir un bilan des ventes de la Xbox pendant les fêtes. On essayera de vous tenir au courant dans les prochains numéros. Mais vu l'ampleur de la campagne de Microsoft, que l'on a pu voir quasiment partout, nous sommes assez confiants. En attendant, on apprécie de pouvoir utiliser toutes les possibilités de cette chère console, surtout quand elles sont inédites. Nous vous avons donc préparé un dossier sur le son 5.1, une option nécessitant un certain investissement, mais qui révolutionnera votre façon de jouer. Tout comme le Xbox Live d'ailleurs. Mais ça, c'est un sujet qui vous attend le mois prochain avec un dossier complet sur ce service de jeu en ligne. Eh oui, on en parle depuis des mois mais il sera enfin disponible pour tous le 14 mars ! Au passage, ce sera aussi le premier anniversaire de la Xbox ! Je profite de cet édito pour prévenir nos nouveaux lecteurs que nous sommes également à votre écoute et que nous vous répondrons toujours (du moins, à tous les mails). En attendant, je vous souhaite une excellente lecture, bon jeu sur les démos du DVD et je vous donne rendez-vous pour le prochain numéro prévu aux alentours du 20 février 2003.

Rédacteur en chef
Magazine Officiel Xbox

Cyrille Tessier



■ **Baisse de prix :** ça s'accélère, beaucoup de produits sont maintenant disponibles à des prix carrément plus intéressants. A tel point que l'on remet aussi nos notes à jour (page 80).

SOMMAIRE FEVRIER

XCLUSIF
Premiers regards, premières images sur les meilleurs jeux de demain.
- Dino Crisis P.8
- Project Zero P.6

XPRESS
Nouvelles images et infos sur tous les titres en développement
- Blow Out P.14
- Deus Ex 2 P.14
- Evil Dead P.16
- Flat Out P.16
- Indiana Jones P.16
- Minority Report P.18
- Nightcaster 2 P.16
- O.To.Gi P.13
- Oz P.14
- Power Pop P.20
- Raiden Fighter P.16
- Red Faction 2 P.18
- Shenmue II P.18
- Team S.A.S. P.12
- Twin Caliber P.14
- UFC Tapout 2 P.18
- V-Rally 3 P.20

XFILES
Des dossiers complets sur un jeu, un développeur, un genre ou un thème particulier.
- BC P.36
- Dossier 5.1 P.48
- Return to Castle Wolfenstein P.42

XPERIMENTATION
Premières impressions sur des versions de jeux en cours de développement.
- Dr Muto P.34
- Mortal Kombat Deadly Alliance P.30
- Panzer Dragoon Orta P.28
- ToeJam & Earl III P.32

XPERTISE
Toutes les sorties testées en toute impartialité.
- Big Mutha Trucker P.78
- BloodRayne P.66
- Dark Angel P.64
- Metal Gear Solid 2 : Substance P.72
- MX Superfly P.79
- Phantom Crash P.68
- Racing Evoluzione P.56
- Rally Fusion P.62

PROMOXION
Remise à jour des tests de jeux ressortant à prix réduits. P.80

XHAUSTIF
Un récapitulatif complet de jeux testés dans les numéros précédents. P.82

PROJEXION PRIVEE
Pour profiter de toute l'actualité des sorties vidéo. P.84

XPRIMEZ-VOUS
La rubrique courrier qui vous est à 100% dédiée. P.88

RAYONS X
Des aides de jeu pour toutes les petites merveilles Xbox que vous avez acheté. P.92

LE DVD JOUABLE
Tout ce qui vous attend sur la petite galette argentée. Des démos ou des vidéos des jeux qui viennent de sortir ou qui ne vont pas tarder à faire leur entrée sur le marché. P.102

RACING EVOLUZIONE
La classe italienne dans toute sa splendeur. Pole position assurée. P.56

DINO CRISIS 3
Les dinos investissent même l'espace. P.8

BC
Restez en contact avec votre tribu ! P.36

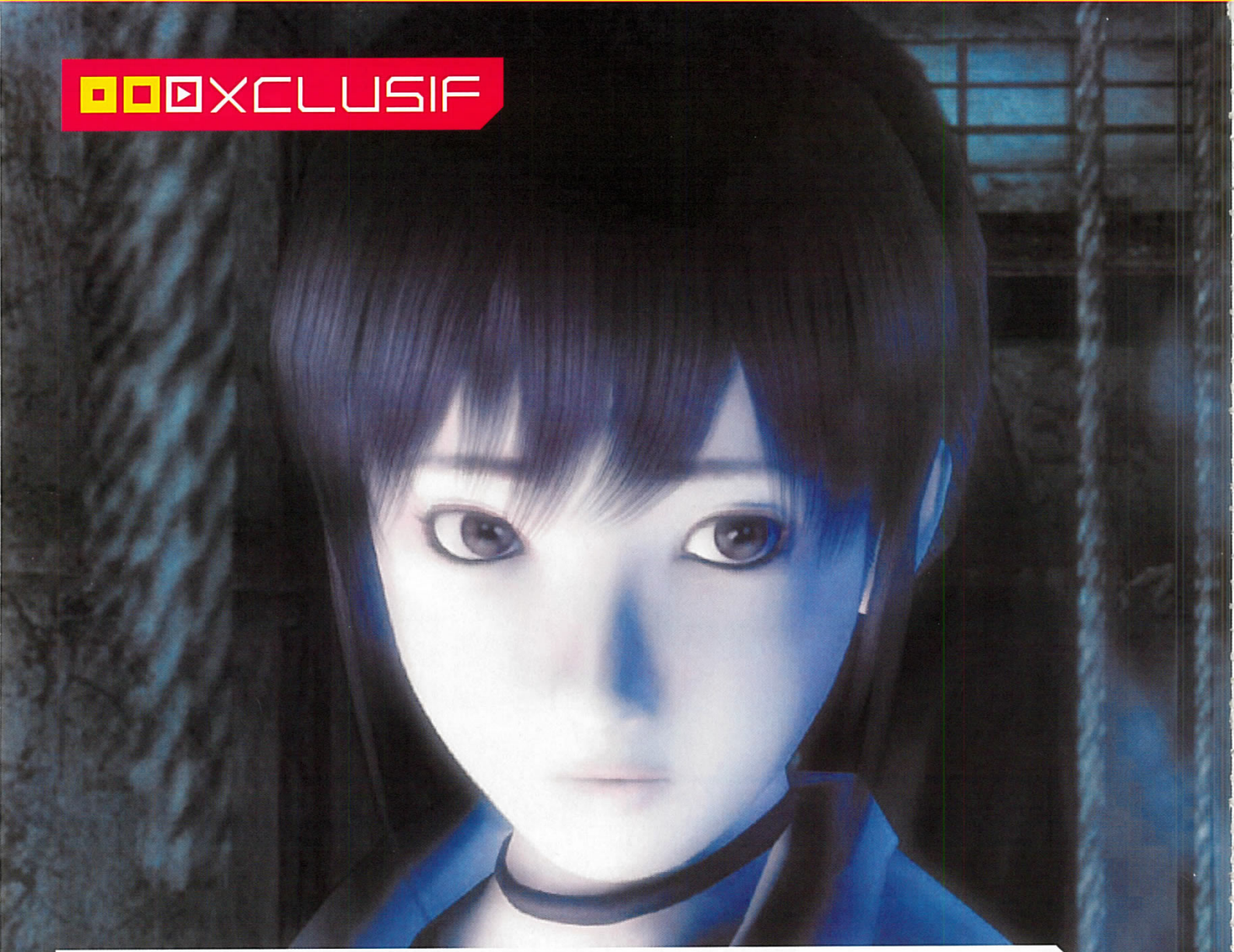
■ **Spécial dédicace :** à Nirius, Kristal, Master Chief, Skywilly et Moonkey qui nous tiennent régulièrement compagnie sur le forum.

SOMMAIRE FEVRIER 2003

METAL GEAR SOLID 2 : SUBSTANCE
Pas parfait, peut-être ! Mais on l'aime toujours autant ! P.72

RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN
Quand nazi rime avec zombie, il faut sortir l'artillerie lourde. P.42

■ **Cadeau toujours :** toujours pas de gagnant pour le fantastique porte-clef Blinx... Il va en falloir plus pour nous faire marrer...



PROJECT ZERO

Tecmo vous propose un aller simple en solo vers le grand frisson. Tremblez Malheureux !

REYDA

INFOS
DEVELOPPEUR: **TECMO**
EDITEUR: **TECMO**
GENRE: **ACTION/AVENTURE**
JOUEUR: **1**
SORTIE: **FIN AVRIL 2003**

Project Zero possède tous les ingrédients d'un bon survival horror. Mais il apporte également sa pierre à l'édifice, ne misant pas sur les ressorts psychanalytiques compliqués d'un *Silent Hill* ou les munitions de gros calibre d'un *Resident Evil*. Dans ce nouveau jeu de Tecmo, vous incarnez une fragile jeune fille, Miku, lycéenne japonaise ordinaire. Ordinaire, à l'exception près que, dans sa famille, tous possèdent une perception exacerbée des phénomènes surnaturels. *Project Zero* va mettre vos nerfs à rude épreuve : vous allez visiter un manoir japonais du siècle dernier où votre frère a disparu en enquêtant sur un de ses professeurs d'université. Et vous découvrirez petit à petit les événements macabres qui s'y sont déroulés : l'éventail des sentiments les plus noirs va s'ouvrir devant vous. De nombreux esprits hantent cette maison. Certains sont pacifiques et ne demandent que de l'aide. Et d'autres, ayant perdu la raison, vont chercher à vous entraîner dans le monde des morts. Vous disposez pour seule arme un vieil appareil photo argentique capable d'absorber ces âmes tourmentées : oui, il va falloir « tirer le portrait » des fantômes pour les stocker sur pellicule ! Les spectres étant particulièrement vulnérables à la capture au moment précis où ils vous attaquent. A vous de choisir si vous vous mettez en danger pour les descendre plus vite. Même si cette histoire de fantômes peut sembler un peu désuète, le jeu est tellement bien mis en scène que les esprits les plus rationnels seront impressionnés. Les fantômes interviennent toujours d'une façon inattendue, surgissant derrière vous, ou faisant de brutales apparitions lors de cinématiques macabres qui risqueraient bien de vous rendre fou. La sensation de délabrement et d'abandon du manoir liée à la vulnérabilité de l'héroïne fait de cette histoire de fantômes japonais une expérience qu'on n'oublie pas de sitôt.

Produit dérivé : un roman narrant l'histoire complète de Miku et de son frère est paru au pays du soleil levant !

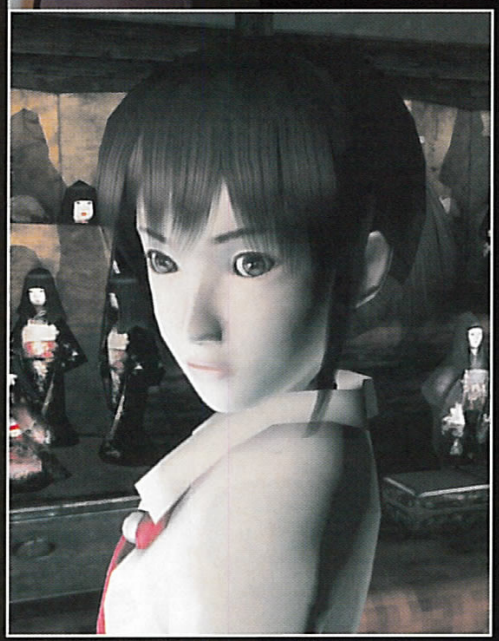
XBOX
Le magazine officiel Xbox

↑ Les graphismes sont très particuliers, tout est affaire de contraste.

AUX FRONTIERES DU REEL

Au-delà des ressorts morbides de l'aventure et de l'aspect claustrophobique du manoir, c'est le rendu des fantômes qui surprend dès la première rencontre. Ces apparitions hurlantes semblent, grâce à l'utilisation d'un filtre graphique, provoquer une distorsion dans l'espace qui les entoure. Leur silhouette paraît très floue puis leurs visages grimaçants se révèlent à mesure que leur colère grandit: ils foncent sur vous pour vous saisir à la gorge et absorber votre précieuse énergie vitale. La plupart du temps, vous devrez courir pour vous mettre à l'abri avant de pouvoir les capturer. Il est également possible de vous déplacer (quoique lentement) tout en restant en vue « objectif » si vous êtes sûr de votre coup. On peut vous garantir qu'il est difficile de garder son calme face à ces entités!

↑ L'aura des fantômes brouille votre perception: admirez l'effet de flou.



↑ Miku, à la pâleur inquiétante, tantôt fragile tantôt tenace...

XTRA

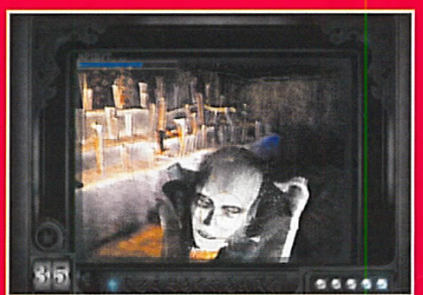
Lors de sa sortie sur PS2, *Project Zero* a longuement été comparé au film *Ring* dans sa manière particulière d'instiller l'horreur. La version Xbox propose quelques bonus: des graphismes améliorés, plusieurs costumes à débloquer pour l'héroïne ainsi que l'apparition de 10 nouveaux « modèles » de fantômes hostiles. On peut également remarquer un meilleur rendu de la lumière de la torche électrique que Miku pointe sur les objets alentours.

↑ Cette pièce recèle une inquiétante collection de poupées.

GRIMACEZ, C'EST POUR LA PHOTO

Vous trouverez différents types de pellicules dans le manoir. Certaines sont plus efficaces que d'autres pour blesser les fantômes. A force d'exorciser des âmes, l'appareil voit son potentiel magique augmenter et permet d'utiliser des pouvoirs supplémentaires: repousser les fantômes, les paralyser quelques instants ou effectuer de super attaques. Au passage, il s'agit d'une excellente idée que de capturer les âmes en peine avec un appareil photo: une référence à une croyance répandue dans certaines civilisations primitives ou non. Du vaudou avec ses statuettes de cire aux marabouts « travaillant » sur photo, le pouvoir de l'image semble toujours aussi efficace : de nombreux paparazzi se sont appropriés l'image de stars à des fins peu scrupuleuses. Alors, l'image: arme ultime à travers les siècles?

↑ En vue « objectif », vous devez prendre les meilleurs clichés possibles !



↑ Difficile de faire la différence entre le jeu et la réalité. Joli travail !

Prologue: lors de l'introduction du jeu, vous dirigez le frère de Miku pendant les dix premières minutes de son exploration du manoir.

DINO CRISIS 3

Grâce à la puissance de la Xbox, les dinos envahissent même l'espace !

ARNOSAN

INFOS
DEVELOPPEUR: **CAPCOM**
EDITEUR: **CAPCOM**
GENRE: **ACTION**
JOUEUR: **1**
SORTIE: **4e TRIMESTRE 2003**

Ce troisième opus de la série chère à Capcom et aux fans de *Jurassic Park* se déroule en l'an 2548, dans les profondeurs du cosmos. Vous êtes Patrick, une recrue du groupe d'intervention des SOAR, qui aura pour mission d'explorer et de secourir les éventuels survivants d'un vaisseau spatial à la dérive répondant au nom d'Ozumandias (à vos souhaits). Ce vaisseau a perdu le contact avec la Terre il y a plus de 300 ans. Petit souci, car il y en a un, ce vaisseau est un centre de recherches pour des scientifiques spécialisés dans les manipulations génétiques de dinosaures. Vous rencontrerez donc toute une panoplie de charmante bébêtes sur votre chemin, dont de très impressionnants T-Rex avec deux rangées de dents qui feraient passer ceux du film de Spielberg pour des animaux de compagnie inoffensifs. Le principe des deux premiers opus était très proche de celui des *Resident Evil* : vous récoltiez des armes, munitions, cassiez du dinosaure, avanciez, résolviez des énigmes... Il semblerait que Capcom ait revu sa copie cette fois-ci et nous propose un jeu beaucoup plus orienté action. Force est de constater que l'éditeur d'Osaka a un peu trop abusé de la mouvance *Resident Evil*. La recette était pourtant simple : remplacer les zombies par des dinosaures et changer le titre en *Dino Crisis* ! Ceux qui ont connu la série sur d'autres supports risquent d'être dépaysés ! *Dino Crisis* ayant maintenant plus des allures de *Gun Valkyrie* que de *Resident Evil*. Désormais, notre héros dispose d'un jet pack à quatre réacteurs qui lui permet de se déplacer dans les airs et d'accomplir toute une série de mouvements : dash, déplacements latéraux, etc... Tout en tirant sur tout ce qui bouge et à première vue, il y aura du boulot : nettoyer le vaisseau, venir à bout de tous ses charmants occupants et essayer d'élucider le mystère qui entoure ce cargo fantôme. La sortie de *Dino Crisis 3* est prévue pour cet été au Japon. Les mises en place aux Etats-Unis et en Europe devraient suivre de peu.

■ **Dinos en solde :** Sega détient actuellement la licence *Jurassic Park* et prépare un jeu dont le support n'a pas encore été annoncé.

XTRA

Gun Dino ou Valkyrie Crisis ? La nouvelle orientation de Dino Crisis risque de surprendre bien des fans. Fini les persos qui courent pendant des heures en essayant d'éviter les morsures de féroces dinosaures. Désormais, le combat se fera aussi dans les airs, grâce à un jet pack. Le côté " je résous des énigmes " a l'air d'avoir été revu à la baisse afin de faire la part plus belle à l'action. Enfin un peu de neuf chez Capcom, et ce n'est pas trop tôt !

MAMAN, J'AI PEUR

On pourrait se demander si les bestioles de *Dino Crisis 3* n'ont pas fait un détour par un manoir de *Resident Evil*, tant ils sont flippants ! Le plus impressionnant de ces premières images est sans nul doute l'immense T-Rex qui essaye de vous croquer ! Pas moins de deux rangées de dents n'attendent que de goûter votre chair ! Connaissant l'imagination débordante de l'éditeur, nous ne sommes pas prêts d'être au bout de nos surprises. Quelles bestioles délirantes vont-ils bien pouvoir créer ?

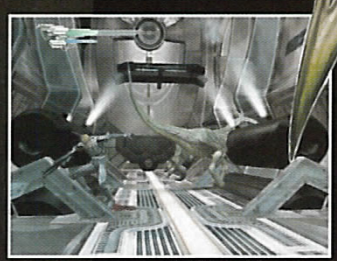
↑ Surveillez votre altitude pour ne pas servir de nourriture à ce carnivore peu sympathique.

↑ Rester en l'air permet d'éviter tout contact direct et de tirer à loisir sur ce dinosaure à tête de requin-marteau.

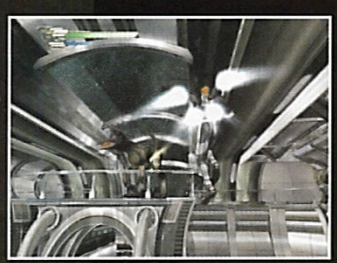
DINOS IN SPACE

Les créateurs de chez Capcom ont dû faire travailler leur méninges pour trouver un tel concept. Jugez donc : « *Bon, il nous faut des dinosaures, c'est le titre du jeu. Ensuite, il nous faut un concept, les dinosaures du passé... Dans le futur ? Eurêka, j'ai trouvé ! On va mettre des dinosaures dans un vaisseau spatial, et on va charger un bon p'tit gars de tout nettoyer ! C'est vendeur, hein coco ?* » On ne sait pas trop ce qu'ils fument à Osaka, mais en tout cas, ça a l'air d'être de la bonne. Prions juste pour que le jeu nous tienne un bon moment devant l'écran et que la prise en main du perso sera irréprochable (histoire de nous faire oublier *Gun Valkyrie* de Sega, dans la série des jeux avec jet pack).

↑ Ce charmant T-Rex n'a pas de peau ! On peut donc voir ses muscles saillants.

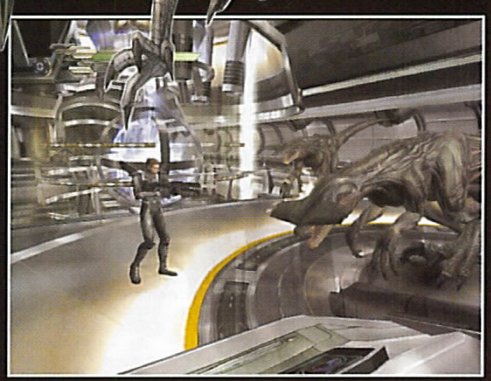


↑ Notre héros, touché à la jambe, se vide de son sang ! Il faut vite le soigner.



↑ Votre jet pack vous sauvera la mise à de multiples reprises.

↑ Règles de survie : ne pas se faire croquer et déjouer tous les pièges.



↑ Parfois, ces charmantes bestioles se regrouperont pour vous attraper. Surveillez vos arrières.

↑ La taille du vaisseau est impressionnante. Espérons qu'il en soit de même pour la durée de vie.

■ **C'est Shinji Mikami** lui-même (le créateur de *Resident Evil* ou le copieur d'*Alone in the Dark*) qui s'occupe de la production de ce titre.

1 LES PLUS FIDÈLES SONNERIES (et le plus de téléphones compatibles!)

Téléphones compatibles: Alcatel, Ericsson, LG, Motorola, Nokia, Philips, Sagem, Samsung, Sendo, Siemens, SonyEricsson, Trium... Détails: www.persomobiles.net.

POUR CHANGER VOTRE SONNERIE: appelez le **0899 705 707**, entrez la référence de la sonnerie (ex: **56072**), le n° du téléphone... cela prend à peine 2 minutes!
PLUS DE SONNERIES: Par exemple: **+30 Reggae...1563.** Vous pouvez choisir parmi 30 autre sonneries Reggae en appelant le **0899 705 707** et en saisissant la référence **1563.**
CATALOGUE COMPLET: Des milliers d'autres sonneries par téléphone au **0899 705 707**, ou minitel **3617 MONMOBILE** ou web www.**persomobiles**.net.

2 Exclusif! TOUTES NOS SONNERIES SONT HIFI - POLYPHONIQUES!

La plupart des téléphones récents utilisent des sonneries polyphoniques: vous entendez le **vrai son des instruments**, et les mélodies sont accompagnées d'une **véritable orchestration** (ex: piano / basse / batterie). Exclusif : toutes les sonneries de persomobiles seront automatiquement téléchargées en mode polyphonique si votre téléphone est compatible.
Téléphones polyphoniques: ALCATEL 511 512 525 715 **ERICSSON** T200 T300 **MOTOROLA** C330 T720 **NOKIA** 3510 3510i 3650 6610 6650 6210 7250 7650 **SAMSUNG** A800 S100 T100 **SIEMENS** C55 S55...

LE TOP

1er gaou	56485
Art de rue	56607
Asereje (ketchup song)	55571
Capitaine Flam	56717
Dilema	55917
Jenny from the block	55131
L'exorciste	56740
Le flic de Beverly Hills	56076
Le frunkp	55210
Le parrain	56072
Les bronzés font du ski	56948
Les Simpsons	56615
Marie	55818
Mission Impossible	56635
Paris Latino	55162
Pulp Fiction	56641
Ti amo	55568
Without me	56143
+Le Top 20 permanent:	1599

RAP / RNB

1000 kisses	55011
113 fout la merde	55604
1m73, 62 Kg	56078
4 my people	56993
5.9.1	56303
Addictive	55021
Another day in paradise	56083
Apocalypse flow	55042
Are you ready	55017
Are you that somebody	55687
Art de rue	55607
Au nom de la rose	56494
Avec classe	55024
Bad boy for life	56086
Bad boys de Marseille	55945
Bad intentions	55606
Because I got High	56971
Belsunce breakdown	56612
Black suits comin'	55567
Block party	55777
Bomba 2002	56302
Boom boom	55051
Business	55939
Cleaning out my closet	55672
Clint Eastwood	56644
Come with me	56691
Contrôle	55074
Destinée	55037
Diamant noir	55775
Dilema	55917
Du rire aux larmes	56080
Easy	55106
Elle est à toi	55570
Enfants du ghetto	55077
Family Affair	56799
Feel it boy	55052
Foolish	56315
Freestyler	55582
Full moon	56313
Funky Maxime	56359
Funky cops-Let's Boogie	55898
Gangsta lovin	55940
Gangsta's Paradise	56685
Got what you need	56049
Happy	55921
Hey ma	55196
Hot in herre	55565
I need a girl	56301
I'm gonna be alright	55572
If you had my love	55703
It wasn't me	56643
It's ok	55909
Je danse le mia	56145
Jenny from the block	55131
Just a little	55075
Killing me softly	56362
La tribu de Dana	56473
Le bilan	55954
Le son des bandits	56054
Luv u better	55193
Mon papa à moi est un gangster	56318
No more drama	56055
Nuff Respect	56487
Oh boy	55923
On s'en sort bien	55680
One minute man	55885
Perdono	56062
Petit frère	55610
Pris pour cible	55955
Que vous dire	55031
Qui est l'exemple	56906
R n'b 2 rue	56621
Real slim shady	56618
Regarde le monde	55668
Regulate	56693
Rester le même	55016
Sache	55899
Stan	56634
Swing popotin	55214
The date	55156
The next episode	56632
Through the rain	55036
Tourner des pages	56053
Toy boy	55078
Tu me plais	55623
U got it bad	56051
U remind me	56770
Walking away	56619
What's love	56047
What's your flava	55910
Whatcha lookin at	55025

RAP / RNB (suite)

Why'd you lie to me	55022
Without me	56143
Work it	55191
You don't have to call	55682
À demi nue	56101
+140 Rap!	1554

POP / ROCK

19-2000	55069
A moment like this	55195
A night to remember	55087
A thing about you	55223
A thousand miles	56474
Africa	55956
All the things she said	55136
Alors c'est quoi	55219
Amazing	55819
Another one bites the dust	55113
Aux sombres héros de l'amer	56181
Babooshka	55114
Basket Case	55791
Black Celebration	55699
Boys	55029
Boys don't cry	55124
Brothers In arms	55930
By the way	56555
C'est comme ça	56183
Ca c'est vraiment toi	56120
Californication	56760
Can't stop loving you	55221
Ce sourire est pour moi	55224
Chercher le garcon	55101
Clandestino	56179
Classic	55111
Close to me	55141
Cocaïne	56940
Come along	55227
Come as you are	55713
Come away with me	55076
Comme ci comme ca	55027
Complicated	55764
Corner of the earth	55007
Creep	56329
Desire	55974
Dirrty	55013
Do you really want to hurt me	55094
Don't give up	55086
Don't speak	55190
Don't stop moving	55879
Drowning	55133
Déjeuner en paix	55102
Electrical storm	55903
Elle s'ennuie	55942
Enter sandman	55654
Everybody hurts	55159
Feel	55151
Flash Dance She is a maniac	55149
Fleur du paradis	55138
Game of love	55012
Grace	55032
Hero	56556
Hey Joe	55704
Highway to hell	55688
Hotel California	56765
How you remind me	56559
I still haven't found what I'm looking for	55979
I'm gonna getcha good	55915
I'm so excited	55059
If tomorrow never comes	55778
In between days	55126
In my place	55020
In too deep	55782
Island in the sun	56964
J'ai demandé à la lune	56096
Je fume pu d'shit	55298
J'en reve encore	56898
Jesus he knows me	55150
Jeune et con	55779
Jump	55656
Just a girl	55197
Just like a pill	55044
L'aventurier	56097
Land down under	55107
Le chemin	55056
Le vent nous portera	56769
Life goes on	55050
Light my fire	56174
Like I love you	55008
Lonesome day	55213
Longtemps	55225
Losing my religion	55152
Mala Vida	56178
Mao boy	55573
Mens moi	55212
Motivés	55632
New year's day	56763
Objection	55780
Paint it black	55750
Pride (In the name of love)	55985
Private investigations	55931
Raisonne	55211
Regarde-moi bien en face	55216
Shiny happy people	55142
Sledgehammer	55153
Someone new	55026
Song for a Jedi	55770
Stairway to heaven	56790
Stars	55028
Start me up	55855
Still loving you	56786
Stop crying your heart out	55189
Sultan of swing	55060

POP / ROCK (suite)

Sunday bloody sunday	56762
Telegraph road	55929
The end	55167
The middle	55055
The rock show	55692
The scientist	55158
The zephyr song	55023
Tomber	55217
Tomber la chemise	56184
Too bad	55018
Touch Me	55110
Un autre monde	55093
Underneath it all	55188
Underneath your clothes	55679
Venus	55143
Video killed the radio star	55097
Walk of life	55932
Walk this way	55826
War song	55139
We are the champion	56764
We are the world	55085
West end girls	55146
Where the streets have no name	55006
Wherever you go	56299
With or without you	55655
Yesterday	56913
You know you're right	55220
+240 Pop/Rock!	1561

VARIÉTÉS

A new day as come	56034
Alexandrie Alexandra	56222
Aline	55827
Allumer le feu	56228
Alter ego	55218
Amélie Colbert	55157
Apprendre à aimer	55767
Au soleil	56300
Avant de nous dire adieu	55625
Besoin de rien, envie de toi	55048
Cargo de nuit	55122
Casser la voix	55090
Ce soir on vous met le feu	56310
Chacun fait c'qui lui Plait	55098
Chic planète	55946
Cho kakao	55116
Colore	55950
Comme un avion sans aile	55046
Comme un boomerang	55619
Confidence pour confidences	55109
Cum cum mania	56297
Cœur de loup	55047
Danse	55127
Des mots qui résonnent	55134
Dessine-moi un mouton	55834
Di sole e d'azzurro	55562
Douce France	55034
Désenchantée	56214
Elisa	55720
Elle est partie	55088
Embrasse-moi idiot	55137
En apesanteur	55549
En l'an 2001	55161
Ensemble	56501
Est-ce que tu viens pour les vacances	55928
Et tu danses avec lui	55135
Faites monter	55209
Fanny Ardant et moi	55208
Fou à lier	55951
Foule sentimentale	55160
Gym tonic	55958
I'm alive	55730
Ici et maintenant	55234
Il est libre Max	55121
Il est né le divin enfant	55164
Il suffira d'un signe	55095
Imbranato	55905
Immortelle	55709
J'ai besoin d'amour	55738
J'attends l'amour	56123
J'y suis j'y reste	55229
Jamais loin de toi	55082
Je dois m'en aller	55115
Je l'aime à mourir	56081
Je marche seul	55880
Je me fache	55154
Je n'ai que mon âme	56526
Je ne veux pas travailler	56185
Je ne veux qu'elle	55912
Je suis et je resterai	55564
Je te rends ton amour	55593
Je te survivrai	55040
Je vais à Bang Bang	55952
Joe le taxi	56418
KKOQQ	56075
L'agitateur	56074
L'alizée	56508
L'âme stram gram	55838
L'été sera chaud	55091
La bohême	55927
La chanson con	55033
La chenille	55920
La complainte de la butte	55132
La fille d'Avril	55147
La fille du coupeur de joints	55803
La groupie du pianiste	55045
La javanaise	56291
La musique	56876
La salsa du démon	56229
Laisse béton	56424
Lasciate mi cantare	56892
Le chat	55119

VARIÉTÉ (suite)

Le coup de folie	55112
Le frunkp	55210
Le grand sommeil	55099
Le lion est mort ce soir	55125
Le paradis blanc	55058
Les brunes comptent pas pour des prunes	55953
Les copains d'abord	56430
Libertine	56212
Live for love united	56124
Là-bas	55875
Macumba	55569
Manhattan-Kaboul	56312
Maria Magdalena	55145
Marie	55818
Milliers, Millions, Milliards	55914
Millésime	56939
Mister Renard	56128
Moi Lolita	55523
Moi vouloir toi	55120
Mon amant de St-Jean	55545
Mon amie la rose	55081
Mon beau sapin	55168
Mon dernier soldat	55949
Musique	55736
Mélissa	55706
Noir c'est noir	56226
Nuit de folie	55043
Pardonne-moi	55839
Paris Latino	55162
Partenaire particulier	55702
Petite Marie	55117
Plus haut	55997
Pour le plaisir	55108
Pourvu qu'elles soient douces	55841
Pourvu que ça dure	55228
Prendre un enfant par la main	55959
Primitif	55118
Pull marine	55103
Quand on n'a que l'amour	56448
Que je t'aime	56225
Quelqu'un m'a dit	55199
Rockcollection	55148
Sang pour sang	55883
Sans contrefaçon	56213
Santiano	55944
Savoir aimer	55773
Si maman si	55620
Sous le vent	56232
Tes parents	55207
Ti amo	55568
Toi mon toit	55938
Tournent les violons	55626
Tous ensemble	56058
Tout doucement	56712
Toute première fois	55041
Toute seule	56061
Tra te e il mare	55684
Tropique	55035
Tu es toujours là	55631
Tu ne me dois rien	55100
Tu trouveras	56035
Un enfant de toi	56077
Un soir de pluie	55053
Une autre histoire	55038
Une belle journée	56095
Une étincelle	56903
Vivre pour le meilleur	55601
Vous les femmes	56008
Voyage voyage	55096
Week end à Rome	56176
+10 Mylène!	1590
+10 Johnny!	1549
+310 Variétés!	1564

COMÉDIES MUSICALES

Avoir une fille	55862
Belle	56109
L'envie d'aimer	55603
Le monde est stone	55165
Le temps des cathédrales	56108
Les rois du monde	56512
Les uns contre les autres	55166
Roméo et Juliette	55049
+10 Comédies musicales!	1574

SKA

A message to you Rudy	55526
Baggy trousers	56542
One step beyond	56546
Our house	55642
+10 Ska!	1592

LATIN

Copacabana	55657
El condor pasa	56399
Guantanamera	56406
I got a girl	55588
La cucaracha	56007
Paris Latino	55162
+10 Latin!	1579

ZOUK

1er gaou	56485
Alice, ça glisse	55608
Ba moin en ti bo	56954
Bon pour le moral	55947
Fruit de la passion-Vas-y Franky	55621
On verra	55755
Vas-y franky	56953
+10 Zouk!	1565

WORLD

Kalinka	55859
Ramaya	55919
So many men	55913
+10 World!	1582

DANCE/ELECTRO

Aerodynamic	56613
Ain't it funny	56779
Always on my mind	55144
Asereje	55571
Barbie Girl	56114
Blue	56497
Boys, boys, boys	56001
C'est aussi pour ça qu'on s'aime	55547
Can't get you out of my head	56823
Daddy DJ	56642
Disco science	55173
Délirio	55918
Eternal Flame	56950
Extreme ways	55686
Flashback	55957
Gimme, Gimme, Gimme	56956
Gotta get through this	55009
Groove is in the heart	56171
Holiday	56488
I begin to wonder	55911
I can't wait	55186
In this world	55015
Indie walk	55014
It's raining men	56771
Kiss kiss	55674
Like a prayer	56063
Little L	56776
Love don't let me go	56127
Moonlight queen	55079
Murder on the dance floor	56138
Naive song	55185
Natural blues	55591
Once upon a time	55030
Oops I did it again	55583
Pop Corn	56094
Prisencoli	55054
Right here, right now	55772
Round round	55781
Samba Rio de Janeiro	55922
Say it again	55933
Seven days and one week	55084
Sex	55039
Shined on me	55904
Starlight	56623
Summer in Paris	55019
Supa dupa fly	55876
Sweet dreams	55089
Take on me	55689
The man with the red face	55977
Wassuup	56878
We are all made of stars	56071
When you look at me	55731
Whenever, Wherever	56036
You rock my world	56800
You're my heart, you're my soul	55105
+150 Dance!	1559

DISCO

Ain't nobody	56567
Billie Jean	56202
Celebration	56203
Daddy cool	55694
Don't stop 'til you get enough	56574
Funkytown	56200
Get down saturday night	55771
I will survive	56631
Just an illusion	55639
Ladies night	55740
Raspoutine	55695
Reggae nights	55705
Ring my bell	56204
Sexual healing	56454
Y.M.C.A	56017
+40 Disco!	1580

ROCK'N ROLL

Jailhouse rock	56414
Michelle	56595
My way	56441
Oh Susanna	55083
Only you	56446
Rock around the clock	55163
What'd I say	55516
+40 Rock'n roll!	1581

REGGAE

Buffalo Soldier	56333
Could you be loved	56767
Cover up	56296
Dépareillé	56773
Get up stand up	56135
I shot the sheriff	56134
Is this love	56334
Jamafrica	55683
Jammin'	56759
L'hymne de nos campagnes	56360
Mangez moi	56175
No woman no cry	56758
Plantation	55128
Positive Vibration	56066
Red Red Wine	56332
Redemption song	56136
Trop peu de temps	56772
Unité	55616
+Tout Bob Marley!	1591
+30 Reggae!	1563

RAÏ

Aïcha	56697
Didi	56698
Dis-moi	56499
Main dans la main	55941
Sidi Hbibi	56725
Tellement je t'aime	56699
+10 Raï!	1562

3 LOGOS

POUR CHANGER VOTRE LOGO: appelez le **0899 705 707**, entrez la référence du logo (ex: **23586**), le numéro de téléphone du mobile... et c'est tout!
Téléphones compatibles: ALCATEL NOKIA SIEMENS

4 DESSINEZ VOUS-MÊME VOTRE LOGO!

Exclusif! Pour avoir votre propre logo (celui de votre club, association, ou ce que vous voulez!) sur votre mobile (ou en faire profiter vos amis), c'est très simple : il vous suffit d'appeler le **0899 705 707** ou le **3617 MONMOBILE**, choix *"Dessinez votre logo"* et de vous laisser guider.

①, ②, ③, ④, ⑤, ⑥, ⑦... personnalisez *VRAIMENT* votre mobile !

0899 705 707

0901 901 999 www.persomobiles.net 3617 MONMOBILE

5 EXCLUSIF : LE NÉGATIF

Affichez sur votre mobile un logo en **négatif** (le blanc devient noir et réciproquement). Le service propose automatiquement l'option quand vous avez choisi votre logo !

6 EXCLUSIF : LE LOGO PERSO

Personnalisez votre logo avec le **texte que vous voulez** : **Choisissez** un logo "Zone perso". **Appelez** le **0899 705 707** ou le **3617 MONMOBILE**, choix *"Vous connaissez la référence"*. Le service vous vous propose automatiquement la personnalisation. Saisissez facilement votre texte grâce aux équivalences des lettres ci-contre, il ira s'incrire dans la Zone perso. Vous obtenez la nouvelle **référence perso** de votre logo : vous pourrez réutiliser votre logo perso aussi souvent que vous le souhaitez ou l'offrir à vos amis : il est **conservé à vie** !

0	110	A	2	K	55	U	88	:	123
1	111	B	22	L	555	V	888	,	124
2	112	C	222	M	6	W	9	/	125
3	113	D	3	N	66	X	99	@	126
4	114	E	33	O	666	Y	999	©	127
5	115	F	333	P	7	Z	9999	❤	134
6	116	G	4	Q	77	Espace	1	☺	128
7	117	H	44	R	777	.	120	☺	129
8	118	I	444	S	7777	!	121	☹	132
9	119	J	5	T	8	?	122	☹	133

7 SPÉCIAL ALCATEL

Les Alcatel 511, 512, 525, 715 peuvent afficher des logos **très grands** et des **logos carrés**, qui ont l'avantage de laisser l'heure affichée. Nos dessinateurs ont donc créé pour vous des logos spécifiques. Et bien sûr ces Alcatel peuvent afficher la **totalité** des logos de ces pages. Vous avez le choix !

JEUX VIDÉO

Ace Combat 4 — 56366
Alone in the Dark — 56780
Burnout 2 — 55061
Crash Bandicoot — 56671
Devil may cry — 56877
Dragon Ball Final Bout — 56672
Final Fantasy 10 Zanarkand — 56060
Final Fantasy Thème — 56659
+ Tout Final fantasy — 1572
GTA III — 56962
GTA Vice city — 55063
Gran Turismo 3 — 56726
Hitman 2 — 55064
Le seigneur des anneaux — 55065
Max Payne — 56961
Medal of Honor — 56347
Metal Gear Solid-Thème — 56782
+ Tout Metal gear — 1571
Pac Man — 56673
Parasite Eve — 56678
Resident Evil — 56674
Silent Hill 2 — 56809
Sonic — 56676
Star Wars Rogue Leader — 56352
Tekken 4 — 55070
+ 100 Jeux vidéo! — 1555
+ Sons consoles de jeux — 1568

SOUL

Georgia on my mind — 56405
I feel good — 56408
I just call to say I love you — 55722
+ 10 Soul! — 1588

DESSINS ANIMÉS

Akira — 55233
Albator — 56719
Barbapapa — 56822
Belle et Sébastien — 55934
Bibi phoque — 56975
Blanche Neige — 55935
Calimero — 55960
Candy — 56610
Capitaine Flam — 56717
Cat's eyes — 55129
Chroniques de la guerre de Lodoss — 56361
Cobra — 56978
Cowboy bebop — 56363
Dragon Ball Z — 56789
Evangelion — 55231
Futurama — 56989
Goldorak — 56654
Great Teacher Onizuka — 56029
Hellsing — 55230
Il était une fois la vie — 55123
Jeanne et Serge — 56979
L'Age de glace — 56304
L'Inspecteur Gadget — 56733
L'étrange noël de Mr Jack — 55802
La panthère rose — 56629
Le roi lion — 56261
Le voyage de Chihiro — 56191
Les Schtroumpfs — 56986
Les Simpsons — 56615
Les chevaliers du Zodiaque — 56983
Les mondes engloutis — 56987
Les mystérieuses cités d'or — 56735
Looney Tunes — 56943
Maya l'abeille — 56601
Mimi Cracra — 56984
Mon voisin Totoro — 56190
Nicky Larson — 55235
Olive et Tom — 56714
Princesse Mononoké — 55072
Princesse Sarah — 56985
Rox et Rouky — 55937
Rémy sans famille — 55961
Sakura — 56515
Scooby doo — 56452
Serial expérience lain — 55236
Shrek — 56517
Titeuf — 55296
South Park — 56705
Tom Sawyer — 55963
Woody Woodpecker — 56947
+ 50 Dessins animés! — 1556

SÉRIES TV, RADIO

1 rue Sésame — 56941
100% question — 55237
Agence tous risques — 56826
Alias — 56319
Ally Mc Beal — 56704
Amicalement vôtre — 56603
Angel — 56851
Arnold et Willy — 56844
Benny Hill — 56820
Beverly Hills — 56729
Bouillon de culture — 55238
Buffy contre les vampires — 56616
C'est pas sorcier — 55239
C'est quoi l'amour — 55240
Chapeau Melon et Bottes de Cuir — 56738
Chapi Chapo — 56650
Charmed — 56852
Chips — 55057
Code Quantum — 56802
Combien ça coûte — 55241
Culture Pub-Badoum Baaaaa ! — 55978

SÉRIES TV (suite)

Dallas — 56652
Dawson — 56869
Demain à la une — 56867
Des racines et des ailes — 55242
Dr Queen femme medecin — 56872
Droles de Dames — 56994
Fame — 56895
Faut pas rêver — 55243
Fort Boyard — 56919
Friends-Smelly Cat — 56320
Friends-Thème — 56617
H — 56835
Happy Days — 56929
Hartley cœur à vif — 56861
Hawaï police d'état — 56818
Histoires naturelles — 55244
Hit machine — 55245
Hyper Show — 55246
Jazz 6 — 55247
K2000 — 56847
L'homme qui valait 3 milliards — 56945
L'île aux enfants — 56602
La croisière s'amuse — 56611
La famille Adams — 56893
La petite maison dans la prairie — 56815
Le prince de bel air — 56846
Le prisonnier — 56739
Les animaux du monde — 56795
Les brigades du tigre — 56821
Les envahisseurs — 56817
Les feux de l'amour — 56832
Les mystères de l'ouest — 56816
Les têtes brulées — 56891
Loft Story 2-Générique — 56025
Lois et Clark — 56841
Ma sorcière bien aimée — 56827
Mac Gyver — 56730
Magnum — 56682
Mariés, 2 enfants — 56840
Mezzo l'info — 55248
Mission Impossible — 56635
Morning Live — 56931
Muppet Show — 56944
On ne peut pas plaire à tout le monde — 55249
Opération séduction aux caraïbes — 56322
Police Academy — 56837
Pop stars — 56812
Reportages — 55261
San ku kaï — 56716
Sex and the City — 56813
Stargate SG-1 — 56843
Starsky & Hutch — 56651
Striptease — 55262
Teletubbies — 56946
Très pêche — 55263
Turbo — 55264
Twin Peaks — 56707
Un gars, une fille — 56728
Une nounou d'enfer — 56863
V — 56381
Va savoir — 55265
Vis ma vie — 55266
X-Files — 56614
Xena la guerrière — 56838
Y'a pas photo — 55267
Y'a un début à tout — 55268
+ 160 Séries! — 1551
+ Tout le loft! — 1569
+ Tout Morning live! — 1578
+ Tout Pop stars — 1593
+ Tout Star Academy — 1594

FILMS

1492, Christophe Colomb — 56090
2001, l'odyssée de l'espace — 56889
8 1/2 — 56257
8 mile-Lose yourself — 55215
Ali — 56046
Amistad — 55965
Amélie Poulain — 56633
Apocalypse now — 56489
Arizona Dream — 56794
Austin Powers — 56751
Austin Powers 3 — 55198
Batman — 55966
Beetlejuice — 55967
Blade 2 — 56393
Blues Brothers — 56756
Braveheart — 55968
Brazil — 56808
Buena Vista Social Club — 56186
Bullit — 55969
Chat noir, chat blanc — 55832
Conan le barbare — 55971
Danse avec les loups — 55973
Dragon Rouge — 55187
Dune — 55975
Délivrance — 56958
E.T. — 56030
Exodus — 55976
Flash Dance — 56024
Ghost Dog — 56796
Ghostbusters — 56263
Grease — 56754
Harry Potter et la chambre des secrets — 55194
Harry Potter à l'école des sorciers — 56875
Il était une fois dans l'ouest — 56658

FILMS (suite)

Indiana Jones — 56715
James Bond Meurs un autre jour — 55916
James Bond Thème — 56639
+ Tout James Bond — 1583
Jeux interdits — 56792
Jeux interdits (joué faux) — 55789
Jurassic park — 56507
L'aile ou la cuisse — 56269
L'exorciste — 56740
La boum — 56655
La chèvre — 56270
La cité de la peur-La carioca — 56395
La liste de Schindler — 55980
La planète au trésor — 55192
La soupe aux choux — 56040
Le bon, la brute et le truand — 56657
Le clan des siciliens — 56250
Le flic de Beverly Hills — 56076
Le gendarme de St Tropez-Do you St Tropez — 55806
Le gendarme de St Tropez-Thème — 56073
Le grand bleu — 56748
Le grand blond avec une chaussure noire — 56038
Le parrain — 56072
Le père noël est une ordure — 55296
Le pont de la rivière Kwaï — 56005
Le professionnel — 56039
Le vieux fusil — 56254
Leon — 55981
Les aventures de Rabbi Jacob — 56272
Les bronzés (y a du soleil...) — 56957
Les bronzés font du ski — 56948
Les bronzés font du ski-Quand te reverrai-je? — 55948
Les chariots de feu — 56267
Les demoiselles de Rochefort — 55155
Les dents de la mer — 55982
Les parapluies de Cherbourg — 55983
Les tontons flingueurs — 55794
Les vacances de Mr Hulot — 55140
Love Story — 56079
Matrix-Clubbed to death — 56753
Matrix-Wake up — 55763
Men in Black 2-Nod your head — 56237
Mignight Express — 56002
Mission Cléopâtre — 56048
Mon nom est personne — 56253
Mon oncle — 55269
Ne nous fâchons pas — 55964
New York, New York — 56019
Orange Mécanique — 56004
Out of Africa — 55807
Pour quelques dollars de plus — 56247
Pour une poignée de dollars — 56246
Pretty Women — 56021
Pulp Fiction-Misirlou — 56641
+ Tout Pulp Fiction — 1550
Resident evil Le film — 56525
Retour vers le futur — 55000
Rocky — 56718
Scarface — 56037
Sex Academy-Tainted Love — 56125
Sister act — 55001
Spiderman — 56126
Star Wars-Marche imperiale — 56965
Star Wars-Thème — 56679
+ Tout Star Wars — 1570
Subway — 55891
Taxi — 56743
Terminator 2 — 56755
The full monty — 56888
Titanic — 56742
Top Gun — 56890
Total recall — 55002
Un homme et une femme — 56111
West side story — 55003
Wild Wild West — 56695
Yamakasi — 56752
+ Tout Moriccone — 1586
+ 180 Films! — 1553

PUBLICITÉS

Ajax-Carmen — 55793
Andros — 55250
Armée de terre — 55251
Arvie — 55252
Autoroute-Mad about you — 55986
Banque Populaire-Free — 56107
Boursin — 55253
Brut Fabergé-I'm your man — 55987
CNP — 56713
Cacharel-Song to the Siren — 55805
Carte Noire-Try to remember — 55080
Christian Dior-9ème symphonie — 55988
Citroen C3 — 55254
Dim — 56604
Egoïste-Romeo et Juliette — 55728
Elf-Your love gets sweeter — 55989
Ford focus-You Gotta Be — 55990
Gallia-Le carnaval des animaux — 55991
Grand-Mère — 55255
Hollywood Chewing gum — 56605
Intel Pentium — 56997
Le sucre-Le vol du bourdon — 55992
Levi's 1991-The joker — 55010
Levi's 2001-Before you leave — 56620
Levi's 2002-Sarabande suite n° 9 — 56000
Maxwell-Stop ! — 55943
Nescafé-Colegiala — 56703

PUBLICITÉS (suite)

Neslé-Pierre et le loup — 55994
Nike 2002-A little less conversation — 56139
Orange-Revolution — 56476
Perrier-La foule — 55995
Peugeot 206 — 55256
Peugeot 406 — 55257
Produits laitiers — 55258
Reebok-Guillaume Tell — 55996
Renault Megane Scenic-Hi fi trumpet — 55993
Renault Vel Satis — 55260
Renault automobiles — 55259
Royal Canin-Le Professionnel — 56039
SFR pro-Wot — 55998
Yves Rocher-Woman — 55999
+ 50 Publicités! — 1557

CHANSONS PAILLARDES

Bali Balo — 56102
La digue de cul — 56104
+ 10 Chansons paillardes! — 1573

DIVERS

Jingle Bell — 56702
Joyeux Anniversaire — 56653
La danse des canards — 56119
Pin Pom (Pompier) — 56647
+ 10 Divers/Jingle! — 1566

CLASSIQUE

5ème Symphonie — 56879
Ave Maria — 55178
Bolero — 55176
Carmina burana — 55723
Fantasia — 55179
La flûte enchantée — 55795
La lettre à élise — 56881
La marche Turque — 55833
La moldau — 55181
Le lac des cygnes — 55897
Nocturne Op. 72, n°1 — 55202
Pavane pour une infante défunte — 55175
Peer Gynt — 55170
Peer Gynt Dans la caverne du roi — 55206
Symphonie du nouveau monde, mvt. 1 — 55203
Symphonie du nouveau monde, mvt. 4 — 55204
+ 30 Classique! — 1558

JAZZ

Amstrong — 56387
Concierto de Aranjuez — 56011
Hit the road jack — 56885
Just a gigolo — 55792
So what — 56883
Summertime — 56884
The girl from Ipanema — 56910
+ 20 Jazz! — 1560

COMPTINES / ENFANTS

A la pêche aux moules — 55856
Bécassine — 55924
Émilie Jolie — 55675
Mes petits souliers — 55984
Pandi panda — 55925
Qu'il est bête ! — 55936
Un lapin — 55926
Une chanson douce — 55130
+ 10 Comptines! — 1595

HYMNES

Hymne Algérie — 56668
Hymne Allemagne — 56664
Hymne Belgique — 56665
Hymne Brésil — 56067
Hymne Corse Dio vi salvi regina — 55092
Hymne Espagne — 56662
Hymne Etats Unis — 56666
Hymne France — 56660
Hymne Israël Hatikva — 56670
Hymne Italie — 56663
Lasciate mi cantare — 55403
Volare, cantare — 55405
Hymne Maroc — 56667
Hymne Portugal — 56720
Hymne Royaume Uni — 56661
Hymne Russe — 55858
Hymne Sénégal — 56746
Hymne Tunisie — 56669
L'internationale — 56951
Le chant des partisans — 55428
+ 20 Hymnes! — 1552

HUMOUR

Auteuil Neuilly Passy — 55575
Bazoul — 56562
Biouman et Dorothée — 55580
Bo le lavabo — 55172
C'est toi que je t'aime — 55579
C'est ton destin — 55576
Cauet De la merde — 56306
Cauet Lapinou — 56305
Cauet Président — 56307
Isabelle a les yeux bleus — 55574
Its kyz maï laïfe — 55527
Le cochon dans le maïs — 55602
Le frunkp — 55210
Les insectes — 55581
Rap tout — 55577
Stach stach — 56064
Vice et Versa — 55578
+ Tout Michaël Youn — 1589
+ Tout Cauet! — 1577
+ Tout Les inconnus! — 1596
+ 20 Humour! — 1598

Fixtel 3615, 0892 : 0,34 €/MN 0899 : 1,35 € + 0,34 €/MN 0901 : 2,5 CHF/MN 3617 : 0,84 €/MN

DEVELOPPEUR : **RAGE** / EDITEUR : **RAGE** / SORTIE : **NOVEMBRE 2003** / JOUEURS : **1 A 4**

TEAM S.A.S

Les S.A.S. répondent aux S.O.S. !

Vous êtes attiré par les jeux qui mettent en scène des groupes d'intervention type Navy Seals ou G.I.G.N. mais les côtés un peu tactiques et austères qui leur sont rattachés vous ennuient ? C'est aussi le cas, semble-t-il, des développeurs de Rage Software. Dans *Team S.A.S.*, vous prenez place dans un bataillon constitué de quatre membres. A l'appel répondent bien entendu présents l'expert en arme lourde, l'éclaireur, le commandant et l'incontournable sniper. Avec une telle équipe, il serait normal d'imaginer un nouveau titre dans la veine des excellents *Conflict : Desert Storm* ou *Ghost Recon*. Il n'en est rien. Bien au contraire, c'est avant tout un jeu très arcade dans l'esprit auquel voudraient aboutir les concepteurs de *Team S.A.S.* En début de partie, vous choisissez votre personnage et jouez toute la mission avec. Pas d'échange d'armes entre coéquipiers, pas de passage d'un soldat à l'autre. Vos trois équipiers font leurs affaires, tentent de survivre, de vous couvrir quand ils le peuvent, mais ils ne reçoivent pas d'ordres de votre part. Normalement l'IA s'occupe de tout. Cela ne vous empêche pas d'aller porter secours à un ami blessé avant qu'il ne passe l'arme à gauche. A la fin de chaque stage, vous pourrez améliorer les statistiques de votre équipement ainsi que de votre équipe. Quatre joueurs pourront prendre part à la boucherie par l'intermédiaire d'un écran divisé, mais rien ne dit si une option réseau local ou Xbox Live est envisagée. Rien de bien original serez-vous tenté de dire. Mais c'est sans compter sur le travail de design effectué par les graphistes. Là on est loin de ce que l'on a l'habitude de voir et le résultat, surprenant, n'en est pas moins magnifique et colle parfaitement avec l'esprit du jeu qui ne cherche pas le réalisme à tout prix.

C'est la vie : c'est avec beaucoup de ferveur que la rédac du *MOX* a unanimement accueillie l'annonce de l'arrivée des *Sims* sur Xbox...

O.TO.GI

DEVELOPPEUR: **FROM SOFTWARE** / EDITEUR: **INDETERMINE**
SORTIE: **INDETERMINEE** / JOUEUR : **1**

Le samouraï volant

Le premier jeu de From Software sur Xbox, *Murakumo*, un jeu de robots un peu répétitif mais fort bien réalisé, n'est toujours pas distribué en Europe. Il semblerait qu'il en soit tout autre pour *O.To.Gi* puisque même si cela n'est pas encore confirmé, un accord de distribution devrait aboutir d'ici peu. Personne ne s'en plaindra car ce jeu d'action à la troisième personne vous mettant dans les bottes de Raïkou, un samouraï doté de pouvoirs impressionnants, semble tenir beaucoup de promesses. Le principe rappelle autant *Gun Valkyrie* que *Shinobi 3D* sorti il y a peu par Sega. Tout l'environnement peut être détruit par vos soins, les boss gigantesques sont au rendez-vous et les effets de lumières tiennent du feu d'artifice. On espère que la jouabilité suivra pour parfaire le tableau.

■ ***Murakumo* encore :** c'est Ubi Soft qui distibue ce jeu aux Etats-Unis. Peut-on espérer une version pour l'Europe bientôt ?

Sommaire

OZ
Les créateurs du jeu *Alice* s'attaquent à un autre classique de la littérature. p. 14

DEUS EX 2
Dans l'ombre, les clones de J.C. Denton préparent leur arrivée sur Xbox. p. 14

EVIL DEAD
Un jeu bien basique dans la lignée de *Hunter : The Reckoning*. p. 16

INDIANA JONES
Encore deux ou trois coups de fouet et le tour est joué ! p. 16

RED FACTION II
Un FPS pas révolutionnaire mais qui peut tirer son épingle du jeu. p. 18

MINORITY REPORT
Ceux qui auraient raté le film, vont pouvoir rattraper leur retard. p. 18

UFC : TAPOUT 2
Libérez vos instincts de tueurs dans la cage d'acier. p. 18

SHENMUE II
Un classique du jeu d'aventure enfin prévu pour l'Europe ! p. 18

V-RALLY 3
Encore un challenger qui prend la route. La concurrence est rude. p. 20

EN BREF

TWIN CALIBER

Twin Caliber veut réinventer l'ambidextrie dans les jeux vidéo. L'idée est simple : dans ce jeu d'action en vue à la troisième

personne et à déroulement automatique, vous dirigez le bras gauche de votre héros à l'aide de l'analogique gauche, et le droit avec le stick droit. Un jeu conceptuel prévu pour l'été !

LICENCE PLAYBOY

Personne ici, surtout pas Jean-François, ne connaît le magazine *Playboy*. L'annonce du développement d'un jeu de gestion utilisant cette licence n'a donc suscité aucune réaction au sein de la rédaction. De toutes façons, monter virtuellement un canard à succès ne nous intéresse pas, puisque nous vous en concoctons un vrai tous les mois.

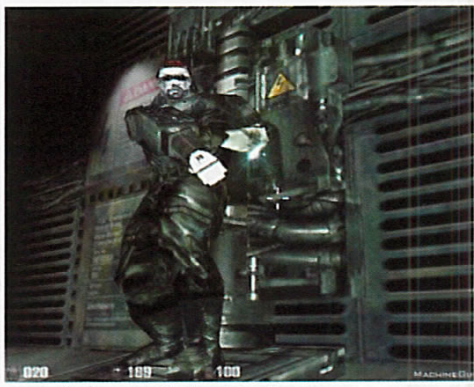
DEVELOPPEUR : **DIEZELPOWER** / EDITEUR, SORTIE, JOUEURS : **INDETERMINE**

BLOWOUT

Des aliens sur la Promenade des Anglais

↑ Une jolie démonstration de puissance.

↑ Armes bizarroïdes ou alien avide de sang ?



↑ On dirait un peu Fred avec ces lunettes.

C'est au cœur de ses bureaux niçois que DiezelPower élabore un jeu d'action violent à la trame particulièrement originale. Heureux titulaire d'un diplôme d'exterminateur d'aliens, vous avez récemment intégré le cinquième commando de marines de l'armée. Pour que vous gardiez la forme, vos supérieurs vous ont envoyé sur un vaisseau spatial infesté par près de 150 monstres baveux et déchaînés. Garanti 100% bourrin, *BlowOut* semble se réduire à une longue séquence d'annihilation de vermine extra-terrestre. Un programme qui n'est pas pour déplaire aux amateurs de finesse que nous sommes. L'univers 3D devrait abriter divers bonus et pièces secrètes, et il devrait même être possible de créer ses propres cartes grâce à un éditeur de niveaux !

DEVELOPPEUR : **CARBON** / EDITEUR : **INDETERMINE** / SORTIE : **2004** / JOUEUR : **1**

AMERICAN MCGEE'S OZ

American McGee ose encore

↑ On retrouve le design décalé d'*Alice*.

American McGee est un game designer très sain qui, après avoir travaillé pendant 4 ans chez ID Software, sur *Doom*, *Doom 2*, *Quake* et *Quake 2*, a décidé d'exprimer une autre part de sa créativité en mettant en scène une junkie gothique perdue dans un monde peuplé d'effrayants champignons géants. Après *American McGee's Alice*, très librement inspiré d'*Alice au Pays des merveilles*, le prochain jeu du bonhomme multipliera les références au *Magicien d'Oz*. Baptisé *American McGee's Oz*, ce titre prendra probablement la forme d'un jeu d'action/aventure et devrait proposer un monde très vaste peuplé d'innombrables PNJ !

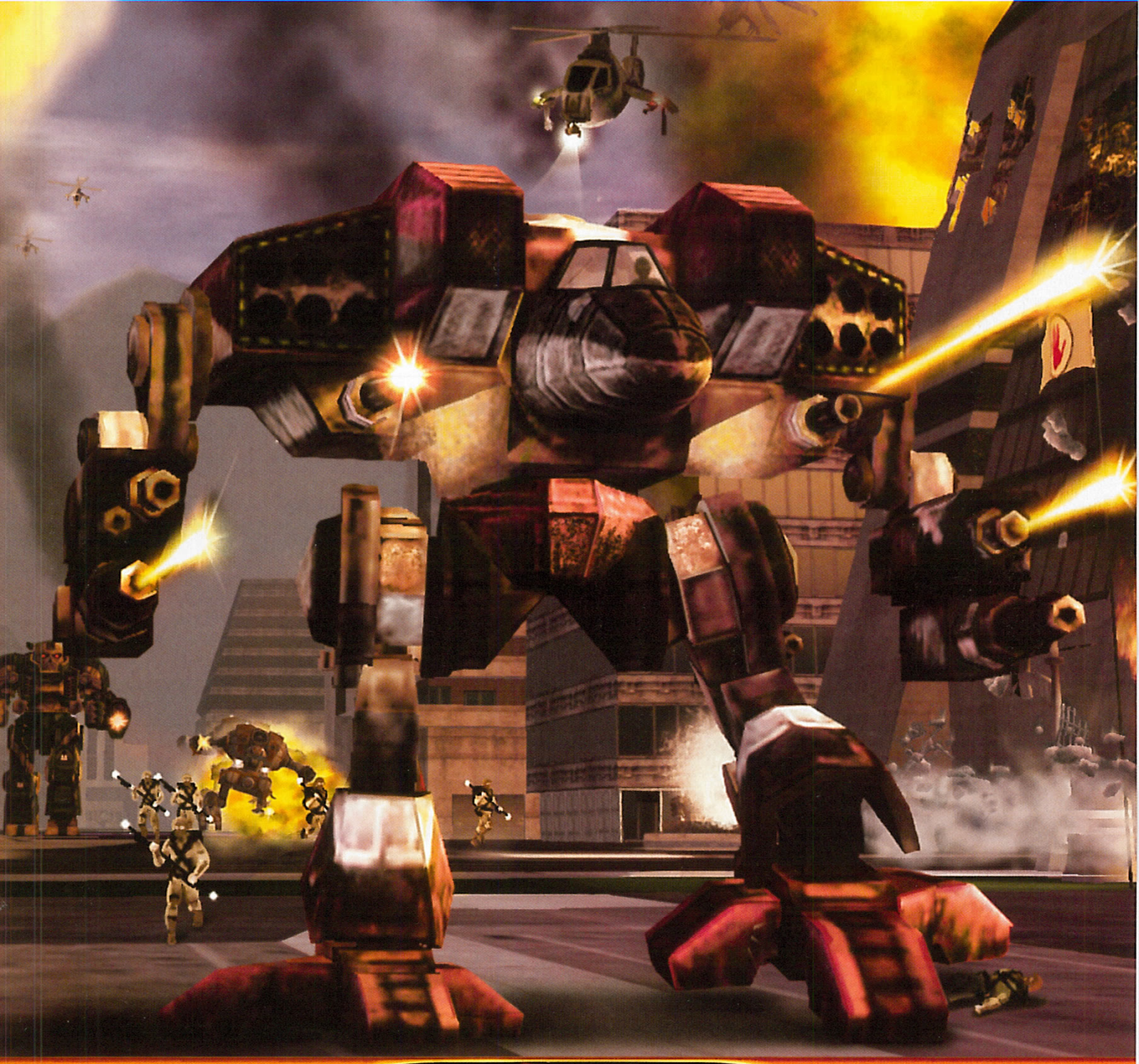
DEVELOPPEUR : **ION STORM** / EDITEUR : **EIDOS**
SORTIE : **2003** / JOUEUR : **1**

DEUS EX 2

Aventure divine, deuxième !

Allez savoir pourquoi, quand je parle de *Deus Ex*, Berreb' pâlit, puis se met à trembler et finit par se lancer dans une diatribe véhémente contre les pigistes qui nient la perfection du titre de Warren Spector. Après une présentation qui en avait impressionné plus d'un (Cyrille, par exemple) lors du dernier E3, les infos sur cette nouvelle plongée dans l'enfer cyberpunk du XXI[e] siècle se faisaient rares. Heureusement, MOX est là pour vous offrir quelques clichés exclusifs de ce qui sera certainement l'un des gros titres de 2003. Offrant encore plus de liberté que le premier volet, *Deus Ex 2* va surtout se démarquer par son éblouissant moteur graphique. Une fois de plus, Ion Storm a fait confiance au Unreal Engine, qui a prouvé qu'il était aussi bien adapté à la Xbox qu'au PC. Vivement le test !

■ **Pays des merveilles :** la licence du jeu *Alice* a été acheté par Hollywood. Un film serait prévu pour bientôt ?



XBOX LIVE JOUABLE EN LIGNE

SOYONS CLAIR, VOUS N'ÊTES PAS ICI POUR SAUVER UNE PRINCESSE.

EXCLUSIF XBOX

Microsoft game studios

Ça sent la poudre, pas le poudrier: aux commandes d'un blindé de 12m de haut, votre job c'est de tout péter - pas de sauver une princesse. Tout doit disparaître ! Liquidation totale ! Plus de 40 missions, des tonnes d'armes lourdes, des dizaines de robots à piloter... Et si vous en voulez encore plus, vous pourrez défier le monde entier sur Xbox Live et narguer vos adversaires de vive voix. Alors... Prêt à tout réduire en bouillie ?

XBOX

www.xbox.com/fr/mechassault

*SEE MORE | HEAR MORE | FEEL MORE PLAY MORE

*VOYEZ PLUS. ENTENDEZ PLUS. RESSENTEZ PLUS. JOUEZ PLUS. © 2002 Microsoft Corporation. Tous droits réservés. Les informations contenues dans ce document concernent un produit en version pré-commerciale qui peut faire l'objet de modifications importantes avant sa première mise sur le marché. Ces informations sont données à titre indicatif uniquement. Microsoft ne donne aucune garantie, expresse ou implicite, en ce qui concerne ce document ou les informations qui y sont contenues. Portions ©2002 Day 1 Studios. Tous droits réservés. Microsoft, le logo Microsoft Game Studios, Mechassault, Xbox, Xbox Live et les logos Xbox sont soit des marques détenues par Microsoft Corporation soit des marques déposées par Microsoft Corporation aux États-Unis et/ou dans d'autres pays. Les noms de sociétés et de produits existants mentionnés aux présentes peuvent constituer les marques de leurs propriétaires respectifs.

EN BREF

RAIDEN FIGHTERS EVOLUTION

Depuis qu'il a appris qu'un nouvel épisode de *Raiden*, shoot'em up culte, était en préparation sur Xbox, Arnaud de Keyser, pigiste occasionnel du *MOX*, s'entraîne. Et il en a besoin, car ce *Raiden Fighters Evolution*, compatible avec le Xbox live, lui permettra de comparer ses replays et autres high scores à ceux des meilleurs joueurs de la planète !

NIGHTCASTER 2

Nighcaster 2 : Equinox n'aura sans doute aucune difficulté à faire de l'ombre à son terne prédécesseur ! Arran le sorcier revient ici accompagné de sa femme Madelyn, une guerrière. Les époux combattront 35 ennemis différents grâce à quatre classes de magie et 32 sorts dans ce Gauntlet-like attendu pour le printemps.

DEVELOPPEUR : **BUGBEAR INTERACTIVE** / EDITEUR : **INDETERMINE**
SORTIE : **SEPTEMBRE 2003** / JOUEURS : **1 A 8**

FLAT OUT

T'as crevé un pneu ?

Le ronflement des moteurs, le crissement des pneus, le fracas des pares-chocs : *Flat Out* nous conduit tout droit dans l'univers viril des sports mécaniques. Un monde à découvrir à plusieurs, puisque Bugbear Interactive nous concocte ici ce qui sera probablement l'un des titres majeurs du Xbox Live à la rentrée 2003. Huit concurrents se retrouveront sur des circuits aux tracés assez simples sur lesquels ils devront non seulement être les plus rapides, mais surtout froisser la tôle adverse. A l'image du célèbre *Destruction Derby* ou, plus près de nous, de *Crash*, vous devez réduire les véhicules de vos rivaux en miettes, soit en leur rentrant dedans à grande vitesse, soit en les précipitant contre un élément du décor. Utilisant le moteur 3D de l'agréable *Rally Trophy* (sur PC), *Flat Out* proposera une gestion des impacts très complète : au fil des chocs, les bolides se désagrégeront jusqu'à devenir de véritables épaves roulantes !

DEVELOPPEUR : **VIS INTERACTIVE** / EDITEUR : **THQ**
SORTIE : **ETE 2003** / JOUEUR : **1**

EVIL DEAD

« Ceci est un bâton magique ! »

Le premier volet *Hail to the King* sorti sur PC, Dreamcast et PS2, n'avait pas convaincu grand monde, pourtant, THQ s'entête et travaille avec acharnement sur les nouvelles aventures de Ash. Le charismatique héros de la saga cinématographique de Sam Raimi revient, toujours armé de sa fidèle tronçonneuse. Il lui reste toutefois une main de libre pour s'emparer de l'une des nombreuses autres armes que ce *A fistful of Boomstick* mettra à sa disposition afin d'éventrer le plus de zombies possibles. Un titre tout en finesse, doublé par Bruce Campbell *himself*, qui fera, peut-être, la joie des fans cet été !

DEVELOPPEUR : **THE COLLECTIVE** / EDITEUR : **LUCASARTS**
SORTIE : **MARS 2003** / JOUEUR : **1**

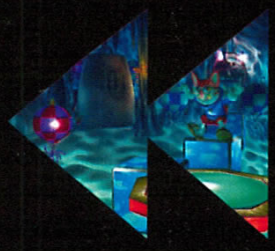
INDIANA JONES
ET LA TOMBE DE L'EMPEREUR

Sacré coup de fouet pour un aventurier plus tout jeune

On vous en parle assez souvent depuis son annonce. C'est que nous sommes vraiment excités à l'idée de remettre enfin la main sur un jeu digne de la trilogie *Indiana Jones*. Il aura fallu patienter plusieurs années et ce ne sont pas les développeurs d'*Indiana Jones et la Machine Infernale* qui nous contrediront. Même si la version que nous avons pu essayé n'était ni terminée ni optimisée, on sent déjà tout le potentiel. Et comme nous l'avions subodoré, les chanceux possesseurs de *Buffy* ne seront pas dépaysés. L'excellente prise en main de ce titre est dupliquée à la gâchette prêt dans le dernier-né de LucasArts. Nul ne s'en plaindra d'autant que les situations variées, le soupçon d'aventure ou les scènes de combats n'ont rien à envier à celles du jeu de la *cheerleader* la plus célèbre du monde. Alors si vous êtes plus fouet que pieux (bien que se ne soit pas incompatible), voilà encore une bonne occasion d'apprécier le travail l'équipe prometteuse de The Collective.

■ **Toujours sur la brèche :** l'équipe de The Collective travaille actuellement sur *Wrath*, un jeu de combat de créatures fantastiques.

DEPUIS QU'ILS CONTRÔLENT LE TEMPS, LES CHATS N'ONT PLUS BESOIN DE 9 VIES.



Remonter le temps, ça peut être très pratique (et sauver la vie).

Besoin de vitesse ? Appuyez ici, c'est parti... plus vite que la musique !

Figez les Chrono Monstres et engrangez des cristaux avec votre aspirateur spatio-temporel.

Enregistrez-vous pendant vos aventures - et jouez en coopératif avec votre double en cas de coup dur.

Un peu trop rapides, les Chrono Monstres ? Faites-leur le coup du ralenti, et profitez-en pour nettoyer tout ça.

Un félin malin capable de contrôler le temps ? On n'avait jamais vu chat ! Grâce au disque dur de votre Xbox, avancez, reculez, enregistrez... Dans ce monde complètement distordu, Blinx en aura bien besoin pour réparer les failles spatio-temporelles et sauver la princesse.

EXCLUSIF XBOX

ARTOON.

Microsoft game studios

XBOX

www.xbox.com/fr/blinx

*SEE MORE | HEAR MORE | FEEL MORE PLAY MORE

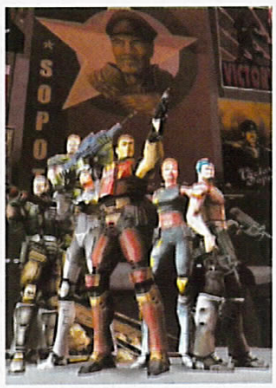
*VOYEZ PLUS. ENTENDEZ PLUS. RESSENTEZ PLUS. JOUEZ PLUS. ©2002 Microsoft Corporation. Tous droits réservés. Les informations contenues dans ce document concernent un produit en version pré-commerciale qui peut faire l'objet de modifications importantes avant sa première mise sur le marché. Ces informations sont données à titre indicatif uniquement. Microsoft ne donne aucune garantie, expresse ou implicite, en ce qui concerne ce document ou les informations qui y sont contenues. Microsoft, le logo Microsoft Game Studios, Blinx: The Time Sweeper, Xbox et les logos Xbox sont soit des marques détenues par Microsoft Corporation soit des marques déposées par Microsoft Corporation aux États-Unis et/ou dans d'autres pays. Les noms de sociétés et de produits existants mentionnés aux présentes peuvent constituer les marques de leurs propriétaires respectifs.

DEVELOPPEUR: **VOLITION** / EDITEUR: **THQ** / SORTIE: **2003** / JOUEUR: **INDETERMINE**

RED FACTION II

Les rouges contre-attaquent

Sur une console habituée aux meilleurs FPS du moment, la conversion de *Red Faction* pourrait bien ne pas déclencher l'hystérie des foules. Pour autant, il serait dommage de ne pas s'attarder sur la suite d'un jeu perfectible qui avait toutefois su marquer son époque sur PC et PS2. Au programme, un moteur physique capable d'autoriser des destructions massives de terrain: cratères, explosions de parois... Par ailleurs, il sera possible de piloter divers véhicules terrestres et aériens, quand il ne s'agira pas de servir votre camp au poste d'artilleur. Un effort semble avoir été fait sur l'ambiance scénaristique et graphique, à mi-chemin entre le néo-réalisme soviétique et la SF débridée. Le Multijoueur sera également de la partie, même si rien n'a été annoncé pour l'instant au sujet du Live...



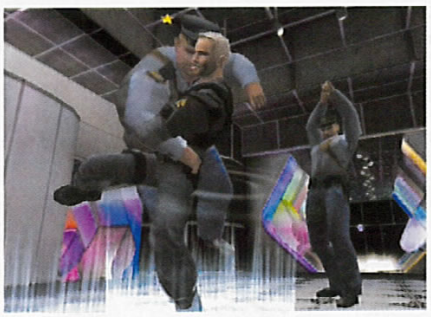
↑ **Il sera possible de sillonner les cieux dans ces vaisseaux militaires.**

DEVELOPPEUR: **TREYARCH** / EDITEUR: **ACTIVISION**
SORTIE: **MARS 2002** / JOUEUR: **1**

MINORITY REPORT

Sans Tom ni Dick!

Malgré la licence du film éponyme, ce *Minority Report* fera sans le minois glamour de Tom Cruise. Est-ce un mal? Pas vraiment, puisque le jeu peut se permettre de développer son propre scénario tout au long de ses quinze niveaux. Reste l'idée d'une brigade en lutte contre le crime à rebrousse-temps, avec une action débordant largement sur le beat'em up. Le moteur du jeu n'est autre que celui de *Spiderman*, avec des environnements destructibles à loisir. Ah! Le plaisir de faire passer un ennemi à travers une baie vitrée! Mais où est passé P.K. Dick dans tout ça?



↑ **Les combos devraient être variés et spectaculaires.**

DEVELOPPEUR: **DREAM FACTORY** / EDITEUR: **INDETERMINE**
SORTIE: **2003** / JOUEURS: **1 OU 2**

UFC: TAPOUT 2

Festival de châtaignes

↑ **Il a fière allure Tito.**

↑ **Mieux vaut parfois rester chez soi...**

Vous êtes de ceux qui rangent le catch ou la boxe dans la catégorie des sports violents? Attendez donc de découvrir l'*Ultimate Fighting Championship*! Si vous êtes passé à côté du premier opus, volet assez technique déconseillé aux mitrailleurs de boutons qui péchait par une absence totale de didactitiel, sa suite est pour vous. Bien sûr, vous devrez apprécier la violence gratuite (et donc jubilatoire). *UFC: Tapout 2* est donc annoncé sous le signe du « toujours plus »: des modes de jeu plus complets, une présence accrue des combattants les plus célèbres, une IA améliorée, un moteur graphique plus beau et des animations plus réalistes encore. On pourra même voir les muscles se contracter sous la peau des participants! Le mode Tournoi sera de retour, avec jusqu'à huit participants, humains ou bots, en lutte dans la célèbre cage octogonale. On apprécie la subtilité du soft...

DEVELOPPEUR & EDITEUR: **SEGA** / SORTIE: **1er TRIMESTRE 2003** / JOUEUR: **1**

SHENMUE II

Le retour du fils prodigue

↑ **Ryo repars à l'aventure.**

Les fans de Sega ont eu chaud, mais *Shenmue II*, titre fétiche de la Dreamcast, verra finalement le jour sur nos consoles européennes. Difficile de dire si le succès sera au rendez-vous car nombre de ces fans ayant déjà joué au jeu sur la défunte console à la spirale bleue. Quant aux autres, afin de ne pas se retrouver totalement largués par l'histoire, mieux vaut espérer que le produit nous arrive à l'identique de la version US en bundle avec *Shenmue the movie*, véritable film d'animation composé des cinématiques du premier opus. Rappelons que *Shenmue* conte les aventures très zen de Ryo Hazuki, un jeune Japonais bien décidé à venger son père. Les amateurs de la série seront ravis d'apprendre que Sega semble bien décidé à terminer la trilogie. Plus d'infos très bientôt.

↑ **Nostalgie, quand tu nous tiens...**

■ **Violent:** dans le genre « je tape et je discute après » existent aussi le Pride et le K-1 qui sont de véritables phénomènes au Japon.

EXCLUSIF XBOX

www.xbox.com/fr

XBOX

*SEE MORE | HEAR MORE | FEEL MORE PLAY MORE

*VOYEZ PLUS. ENTENDEZ PLUS. RESSENTEZ PLUS. JOUEZ PLUS. ©2002 Microsoft Corporation. Tous droits réservés. Microsoft, le logo Microsoft Game Studios, Quantum Redshift, Xbox et les logos Xbox sont soit des marques commerciales, soit des marques déposées de Microsoft Corporation aux USA et/ou dans d'autres pays. © 2002 Curly Monsters Ltd. Tous droits réservés. Les noms des produits et/ou sociétés mentionnées dans ce document peuvent être la propriété de leurs ayants droits respectifs.

DEVELOPPEUR: **EDEN STUDIOS** / EDITEUR: **INFOGRAMES**
SORTIE: **2e TRIMESTRE 2003** / JOUEURS: **INDETERMINE**

V-RALLY 3

Rally V recherche console X

↑ **Admirez les effets de particules! Indispensables dans un jeu de rallye.**

↑ **Voici une superbe reconstitution des conditions extrêmes d'une étape.**

Alors que *V-Rally* a su s'imposer sur PS2 avant la sortie de *Colin McRae*, cette chronologie est désormais inversée sur nos Xbox. Pour autant, le futur titre d'Infogrames aura-t-il à souffrir de la comparaison? Après la déception relative de *Colin*, probablement pas... Ici, le mode Campagne ne se contentera pas d'un seul choix de véhicule! Par ailleurs, la simulation y sera au moins autant à l'honneur, avec une reproduction d'une fidélité incroyable dans les mécanismes et la physique automobile. Mais Infogrames nous promet également que le jeu a été repensé pour être plus abordable aux joueurs ponctuels, moins portés sur le réalisme maniaque. En matière de moteur 3D, l'éditeur ne devrait pas se contenter d'une simple conversion, et nous assure que les graphismes et la fluidité seront entièrement repensés pour la Xbox, sa puissance, et son disque dur. Enfin, les petites faiblesses de la version PS2 devraient être corrigées, telles certaines pistes qui seront agrandies ou retouchées. Décidément, la série *V-Rally* n'a plus grand-chose à prouver, tous supports confondus, et elle semble bien partie pour s'imposer en douceur sur notre console favorite.

DEVELOPPEUR: **COOL NET ENTERTAINMENT** / EDITEUR: **SEGA** / SORTIE: **2003** / JOUEURS: **VARIABLE**

L'ACTUALITE SEGA

L'art d'accommoder les vieux plats à la sauce japonaise

De plus en plus, la Xbox se présente comme l'héritière de la défunte Dreamcast. Si on lui assure un destin plus heureux, on ne peut que se réjouir du soutien de Sega à l'égard de la console de Microsoft. Dernière annonce en date, quatre portages de titres sortis jadis sur Dreamcast. On devrait donc voir arriver dans l'année *Illbleed*, un survival horror très grand-guignol dont l'action se déroule entièrement dans une fête foraine morbide. *Dynamite Cop*, lui, est un beat'em up à l'ancienne qui n'avait pas rencontré un accueil très enthousiaste

↑ **L'héroïne de *Illbleed*, la victime idéale...**

↑ ***Blue Stinger* va nécessiter une sacrée mise à jour!**

à sa sortie... Ce lifting le sauvera-t-il de l'oubli? Vient ensuite *Rent-a-Hero No1*, suite d'un jeu Megadrive du début des années 90 qui, dans sa version Dreamcast, n'a jamais su dépasser les frontières japonaises. C'est d'autant plus regrettable qu'il s'agit d'un concept unique: une sorte d'action/RPG ou le savoir-faire de Sega côtoie les délires nippons les plus étonnants. Proprement indescriptible! Pour en finir avec cette cuvée revival, mentionnons *Blue Stinger: Premium Cut*, portage d'un survival horror au goût prononcé de *Resident Evil*. Reste à espérer que Sega prendra le soin de mettre toutes ces (plus ou moins) bonnes choses au goût du jour!

DEVELOPPEUR ET EDITEUR: **JALECO**
SORTIE: **INDETERMINEE** / JOUEURS: **INDETERMINE**

POWER POP

Bain moussant

Encore un jeu qui devrait ravir les amateurs de *Tetris* et autres puzzles. C'est Fred qui va être content! Un concept étonnant, avec une création de bubulles sur des plateaux 3D en forme de grilles qu'il faudra aligner en rangées de même couleur avant de les faire éclater. Glamour! Au total, 150 niveaux et un Multijoueur permettront d'accélérer le temps pour la partie de votre adversaire. Excitant! Vous aussi, l'art de la bulle colorée vous branche plus que les bikinis de *DOA Xtreme Beach Volley*? Préparez-vous à buller dans pas longtemps...

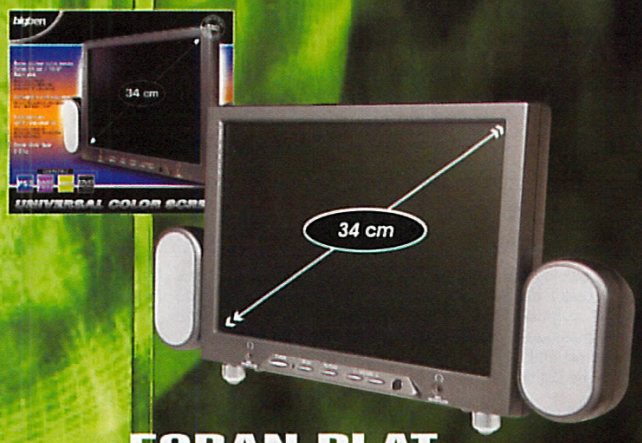
■ **Sega toujours:** l'éditeur japonais développe actuellement d'autres remakes de vieux hits comme *Outrun* ou encore *Spike Out*.

bigben interactive

EVEILLEZ VOS SENS ...

Pour Xbox™

LA VUE



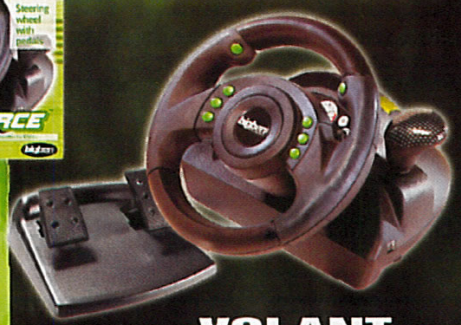
ECRAN PLAT
Multi supports

&

CABLE OPTIQUE

L' EQUILIBRE

L' ADRENALINE



VOLANT

VIRTUAL BOARD

LE TOUCHER

CONFORT TACTILE
SOFT TOUCH

L' OUIE

ENSEMBLE 5.1 DOLBY DIGITAL
existe également en 2.1

MANETTE A RADIO FREQUENCE SANS FIL AVEC REVETEMENT SOFT TOUCH

Xbox est une marque déposée par MICROSOFT

PLAISIR DIGITAL

Je me souviens d'un temps que les moins de 20 ans ne peuvent pas connaître...

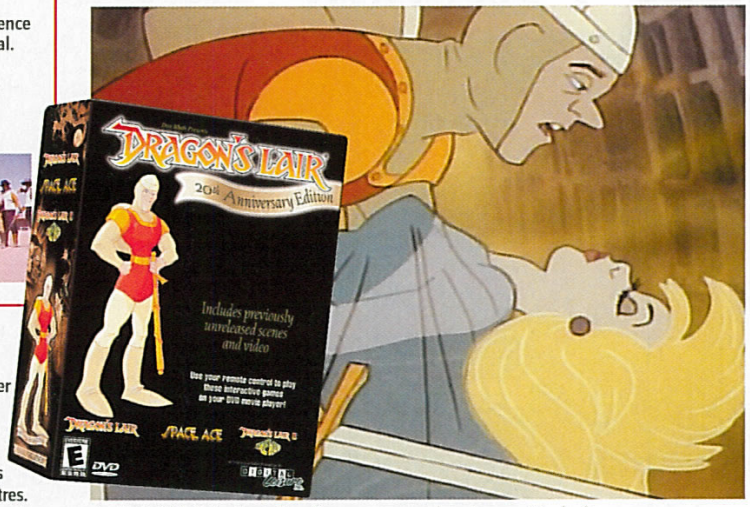
Aujourd'hui, c'est tout beau, c'est tout en 3D, c'est tout en millions de couleurs et on râle dès qu'un bug de collision apparaît à l'écran. Mais saurions-nous apprécier la chance que nous avons sans avoir connu la préhistoire ? Une époque où deux rectangles et un carré mobiles faisaient office de simulation de tennis. Où les aliens tentaient déjà des invasions parées de trois couleurs. Il n'y a pas moins de deux décennies, les jeux ne ressemblaient à rien. C'est vrai, on s'amusait peut-être autant mais les non-initiés devaient nous prendre pour des fous... Sortis de nulle part, devant des dessins animés ou des films interactifs. Les plus vieux d'entre vous se souviennent probablement de l'époque où ces bornes trônaient fièrement en attraction de toute salle d'arcade digne de ce nom. Aujourd'hui pour peu que vous possédiez une Xbox munie de son kit DVD, vous pourrez revivre quelques bons moments de rigolade ou d'énervement à essayer de vaincre Singe, le dragon de *Dragon's Lair*, sauver la belle Kimberly de *Space Ace* ou effacer une bande de hors-la-loi dans Mad Dog McCree. Pas de distribution en France à l'heure actuelle mais tout le catalogue est à disposition sur le site **www.digitalleisure.com**. A réserver aux nostalgiques fortunés car les prix pratiqués sont pour le moins prohibitifs. Surtout si on le compare au réel plaisir que vous procurera la redécouverte de ces titres. Des jeux qu'il vaut mieux parfois garder en mémoire comme un bon souvenir...

T'AS UN FLINGUE ?

Mad Dog 1 et *2*, *Who Shot Johnny Rock* et *Drug Wars* sont quelques-uns des grands moments du jeu d'acteur. Dans ces titres, vous verrez défiler une séquence filmée, de type amateur, avec des acteurs recruté au troquet du coin en général. Votre but ? Rester en vie en dézingant à coup de télécommande (en arcade, c'était avec un revolver) tous ceux qui vous veulent du mal. Le plus dur, outre le fait de viser avec les touches de votre contrôleur : ne pas mourir de rire en entendant les répliques pathétiques des différents « comédiens ».

FIGURES DE LEGENDES

Bien plus intéressante que les jeux eux-mêmes, la gamme de figurines, sorties l'année dernière à l'occasion du 20e anniversaire de *Dragon's Lair*, a bénéficié d'un très joli travail de sculpture. Peut-être aura-t-on la chance de les voir sortir en France en même temps que le *Dragon's Lair 3D* sur Xbox (fin février). En attendant vous pourrez toujours les admirer sous toutes les coutures et les commander sur le site de Digital Leisure.



↑ **Mais Dirk finira tout de même par sauver la princesse Daphné.**

véritables OVNI de la planète jeu vidéo, les jeux de Digital Leisure, avec *Dragon's Lair* comme fer de lance, avaient enfin donné un sens au mot « graphisme ». L'intérêt de ces softs était limité, demandant au joueur d'effectuer toujours une seule et même action au bon moment sous peine de mort subite. Mais visuellement, rien à redire, puisqu'on se retrouvait tout simplement

↑ **Dirk est une sorte d'Inspecteur Gadget version médiévale.**

RAPIDE COMME L'ECLAIR

Dans *Dragon's lair 1* et *2* et *Space Ace*, ce sont des séquences entières d'action à apprendre par cœur et à reproduire au bon moment. Ce n'est guère passionnant, mais au moins les dessins animés sont jolis et très dynamiques. Reprenant le même concept, *Time Traveller* avait pour seul intérêt d'être le premier jeu à utiliser un système d'hologrammes. Que lui reste-t-il sur un simple écran ? Pas grand-chose...

■ **BD :** après le jeu, les figurines et le dessin animé, *Dragon's Lair* va bénéficier d'une série de comics. Le design sera-t-il conservé ?

LA XBOX DEJA SUR LE NET

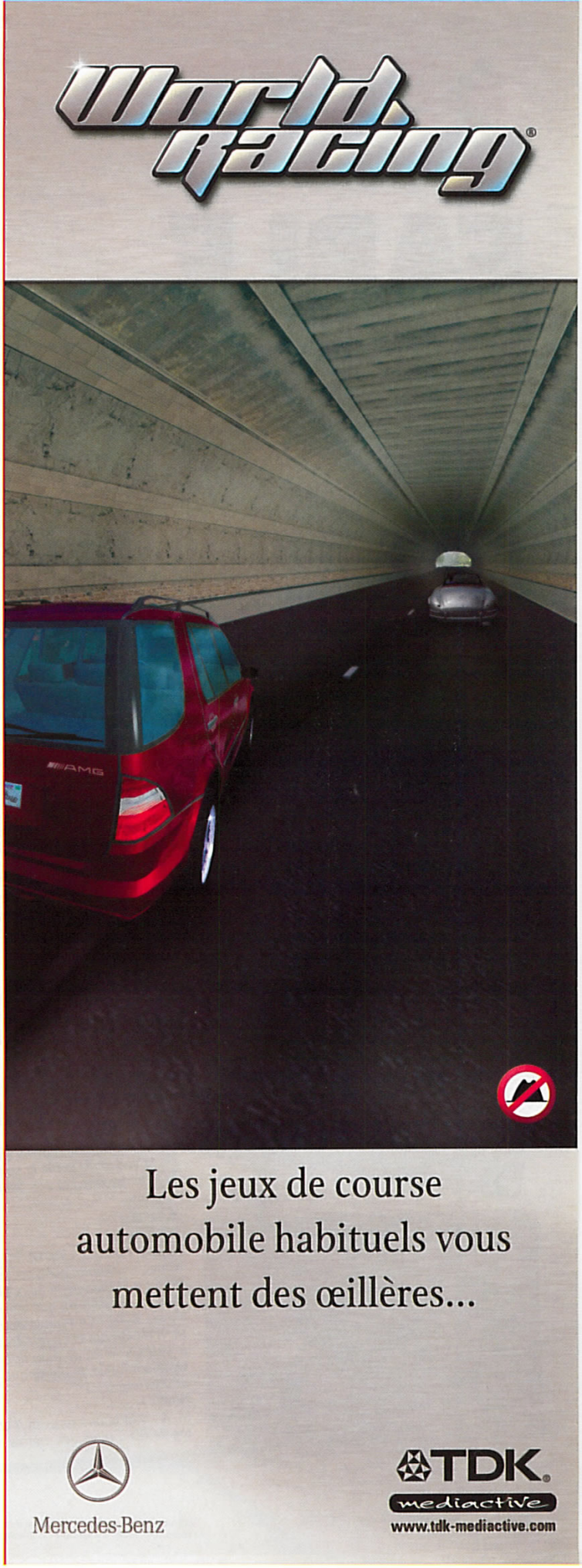
La communauté virtuelle en grande forme

Nouveaux membres, nouveaux forums, nouveaux sites, des infos, des dossiers, des tests et des actus souvent remises à jour, la Xbox fait toujours autant parler d'elle sur la toile. Le site **Halo-game.com** fait peau neuve avec toujours plus de news sur tout ce qui touche de près ou de loin à notre jeu préféré. **Halo2-game.fr.st** se lance modestement sur ses traces et nous lui souhaitons bon courage. **xbox-attitude.com, Xboxfrance.com, Maxoexbox.com** continuent quant à eux de proposer de nombreuses rubriques qu'il serait trop long de détailler mais toujours aussi intéressantes à consulter en complément du *MOX*. N'oubliez pas que **xbox-mag.net** abrite toujours notre forum officiel où vous pouvez venir poser des questions, émettre des critiques constructives, proposer des idées et débattre de synchronisation verticale avec The Leon et Diogène (les initiés comprendront). Enfin le site officiel du mag, **xboxmag.fr**, continue de vous renseigner sur le numéro en kiosque ainsi que sur le contenu du DVD du numéro suivant. Si vous aussi avez un site digne de ce nom concernant la Xbox, n'hésitez pas à nous faire parvenir son adresse pour que nous relayions l'info.

PLUS DE MOX

Déjà 13 numéros par an et vous en demandez encore ?

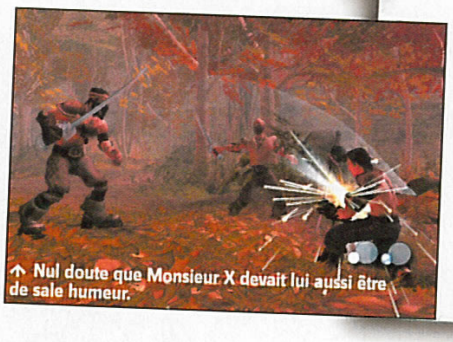
Plus de 800 tips et soluces concernant pas moins d'une centaine de jeux déjà sortis : c'est ce que vous propose le premier hors-série du *Magazine Officiel Xbox*. Tous les codes ont été vérifiés dans le détail et les aides de jeux vous permettront de venir à bout des titres les plus récalcitrants. Disponible depuis le début de l'année 2003, ce mag devrait être encore quelques semaines en kiosque au prix de 7,5 euros. Nous avons aussi pensé aux retardataires, ceux qui n'ont craqué pour la Xbox qu'en fin 2002. Ils pourront retrouver un numéro spécial compilant les trois premier mags avec les 3 DVD qui les accompagnent. Soit plus de 370 pages de dossiers, de tests, de tips ainsi que 27 vidéos et 12 démos jouables (*Project Gotham, Amped, Wreckless, Halo, RalliSport Challenge, Moto GP...*). Ça va suffire ou vous en demandez encore ?



FABLE

Le mois dernier ce rendez-vous régulier s'était transformé en dossier sur le jeu. Aujourd'hui, retrouvez les anecdotes des tontons Carter sur le développement de *Fable*.

↑ Bon allez, on vous met quand même quelques nouvelles images du jeu :-)


↑ Nul doute que Monsieur X devait lui aussi être de sale humeur.

↑ Le pouce de M.X...

↑ ... Et la fameuse machine à laver.

Les Carter, boss de Big Blue Box

Le journal de Big Blue Box

Dans notre travail, nous avons notre lot d'angoisses de de stress. Ils sont en partie dûs à un homme dont le nom ne doit pas être mentionné ici, pour maintenir sa dignité, et éviter de coûteuses poursuites. Pour cette nouvelle année, permettez-nous simplement de vous parler du « conte de M. X ».

M. X est une personne extrêmement talentueuse. C'est un artiste, au top de sa profession. Mais quand la lumière s'éteint, que la nuit s'abat sur la ville, il se transforme alors en Super Pas de Bol, un super héros capable d'attirer la foudre d'un ciel sans nuage qui se retrouve fréquemment au poste de police sans raison très claire. Par exemple :

▲ Le pouce
A peine arrivé au travail :
M. X : « *Oh, heu... T'aurais du scotch ?* »
Nous : « *Oui sûrement, ça doit être avec les fournitures... Eh qu'est-ce que c'est ?* »
M. X : « *Oh, juste du sang.* »
Nous : « *Du sang ?* »
M. X : « *Oui, tu vois, j'avais trop bu la nuit dernière, j'ai voulu couper des trucs et je me suis coupé le bout du pouce.* »
Nous : « ... »
M. X : « *Oui, bon, j'avais vraiment trop bu. De la vodka. Et je me le suis coupé. Et je pense que j'ai pas bien remis le bout.* »

▲ Le dos
Dring dring...
M. X: « *Bonjour, c'est M. X.* »
Nous : « *Bonjour, qu'est-ce qui se passe ?* »
M. X : « *Et bien je ne peux plus bouger. J'ai tous les muscles du dos qui me font mal.* »
Nous : « *Aïe ! Ça semble douloureux.* »
M. X : « *Oh oui et ça fait deux jours que je suis sur le sol de mon appart. Je me sens vraiment faible. Je pense que je suis déshydraté.* »
Nous : « ... »
M. X : « *Et le pire dans tout ça c'est qu'il y un tas de BD à quelques mètres et que je n'ai pas réussi à les atteindre. Je me suis vraiment ennuyé... Enfin, j'ai réussi à avoir ma copine donc elle va pouvoir m'emmener à l'hosto.* »
Nous : « ... O.K. »

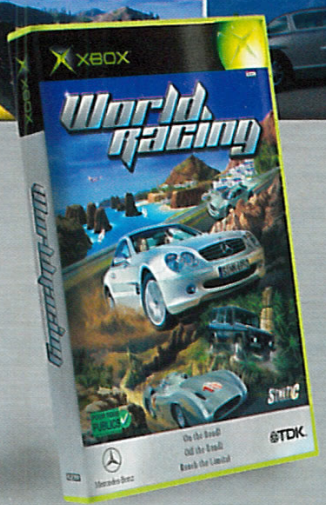
▲ La machine à laver
Dring dring...
Nous : « *Oh non, c'est encore lui ?* »
M. X : « *Salut, c'est M. X !* »
Nous : « *Oh non, oh non...* »
M. X : « *Est-ce que vous êtes assis ? Parce que...* »
Nous : « *Oh non, oh non...* »
M. X : « *Une machine m'a roulé dessus dans l'escalier et j'ai les deux poignets cassés, ainsi que deux côtes et... Je ne peux pas venir, hein, on doit me plâtrer tout ça.* »
Nous : (bruit de têtes frappant une table).

Tous les lundis matin, quand on arrive au bureau, que l'on entend le téléphone sonner et que c'est lui qui nous appelle pour nous dire un truc, nos entrailles se liquéfient, la sueur perle sur nos fronts. Nous sommes une petite équipe, et M. X, comme n'importe quel autre membre de l'équipe, a un impact énorme sur le développement de *Fable*. Ne vous méprenez pas : ce n'est pas tant son manque absolu de chance qui nous irrite, mais juste qu'il semble autant blasé à ce propos. Sa réponse à ce désastre fût « Oh, tu sais...». « *TU T'ES CASSE TOUS LES OS DE TON CORPS, QU'EST-CE QUE TU VEUX DIRE PAR* " oh, tu sais " ? »
Cependant, il a laissé tombé le masque une fois. Quelque temps après son retour de l'hôpital, M. X triompha d'un échange de mails particulièrement virulent. Il avait alors basculé sa chaise en arrière avec un sourire suffisant. C'est alors qu'une réponse est arrivée : une seule image. Au centre d'un mail sans texte s'affichait l'image d'une énorme machine à laver.

Sa crispation fut visible depuis l'autre bout du bureau.

Une date ? Et non, toujours pas. Même si l'on peut lire des dates allant du printemps à l'hiver 2003, *Fable* ne sortira que lorsqu'il sera terminé. Et ce n'est pas pour tout de suite.

World racing®



...8% suffisent.

Sur la route ! Hors piste ! Reculez les limites !
Les tunnels ne représentent que 8% de World Racing et leur traversée offre le même rayon de croisière que les moteurs à cylindres classiques.
Les 92% restants vous offrent la conduite dont vous avez toujours rêvé sur tous les continents de la planète. Vous pouvez décider du lieu et de l'instant où vous quittez la route pour emprunter un raccourci casse-cou, car grâce au moteur de génération de graphiques et de paysages 3D, vous pouvez théoriquement vous rendre dans tous les endroits du jeu.

Caractéristiques :

- Amusez-vous sur 107 circuits différents repartis dans 7 décors 3D gigantesques et totalement accessibles (Nevada, Japon, Mexique, Australie, Alpes, Décor urbain et le Centre de test) d'une surface de 6km² !
- Faites monter votre taux d'adrénaline avec 48 missions et des courses en mode Joueur unique ou Multi-joueurs !
- Conduisez jusqu'à 109 modèles de véhicules différents, dont les Mercedes Class A à S, des modèles anciens ou de course et des prototypes !
- Découvrez les caractéristiques techniques de chaque véhicule grâce aux données originales fournies par Mercedes-Benz !
- Choisissez votre personnage pour enregistrer votre profile et observer ses réactions quand vous rejouez la partie !
- Jouez en simultané avec d'autres joueurs (4 maximum) en mode écran partagé !
- Réglez la prise en main de chaque véhicule (du jeu d'arcade à la simulation) pour tester vos capacités !

SYNETIC The Funfactory

FEATURING MUSIC FROM MINISTRY OF SOUND

Mobil 1

WRIST TECHNOLOGY CASIO

BLAUPUNKT

XBOX

TDK mediactive

www.mercedes-benz.de/worldracing

Microsoft, Xbox et les logos Xbox sont soit des marques déposées par Microsoft Corporation soit des marques détenues par Microsoft Corporation aux États-Unis et/ou dans d'autres pays et sont utilisés en vertu de licences Microsoft.

LA COMMUNAUTE XBOX

Il existe sur le Web de nombreux sites dédiés à la Xbox. Animée par des amateurs passionnés et souvent passionnants, nous avons décidé de leur consacrer une page dans tous les numéros. Nous commençons ce mois-ci par en laisser quelques-uns se présenter. N'hésitez pas à visiter leur site !

www.xboxatomic.com

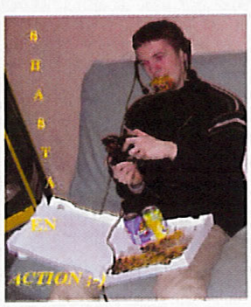
« Je suis MaX. j'habite à côté de Paris, à Vincennes. Etudiant à la Providence dans la même ville, mon objectif était de prouver que le site d'un amateur peut rivaliser qualitativement avec celui réalisé par des professionnels.
Les points forts du site sont les news, qui pour certaines, sont exclusives. Dans la prochaine version, nous disposerons de plus de 500 jeux répertoriés, ainsi que des rubriques inédites (je n'en dis pas plus), des solutions faites maison et bien d'autres surprises. Le marché de la Xbox connaît en ce moment une bonne progression. De plus en plus, on constate un engouement pour la console de la part de ses plus farouches détracteurs. A mon avis, avec l'arrivée du Xbox Live et de nombreux jeux en 2003, la Xbox risque bien de mettre une claque à son adversaire direct. »

www.xbox-portal.com

« Laurent et moi, Frédéric, Parisiens respectivement âgés de 29 et 36 ans (eh oui, déjà), animons notre site baptisé Xbox-Portal. Notre motivation ? Notre seul enthousiasme. Nous diffusons les principales informations qui retiennent notre attention, sans chercher l'exhaustivité afin de ne proposer que le meilleur de l'info. Quant aux tests, nous ne proposons que ceux des titres qui trouvent crédit à nos yeux. Complètement indépendant, le site ne pratique pas la langue de bois et s'adresse à des joueurs matures ainsi qu'à ceux qui recherchent une information approfondie. Nous avons favorisé sa consultation en la proposant sur une seule et même page. Notre FAQ est également très visité. Elle se révèle être un guide précieux et complet pour les nouveaux venus. Elle sera d'ailleurs considérablement enrichie prochainement en abordant davantage les aspects réseau et connexion au Xbox Live, un des tournants pressentis de la guerre que se livrent les constructeurs de consoles vidéo. »

www.xbox-group.com

« Je m'appelle Gautier Salomon, alias *Shasta, 19 ans, et vis au Havre où je bosse dans le dessin industriel. XG est né en mars 2002 avec pour ambition de devenir un site incontournable dédié à notre Xbox chérie. Pour cela, l'équipe continue à s'agrandir. Bruno, Franis, Sam, Djeez et Yaya sont toujours là pour une news, un test, un problème technique, ou encore discuter sur le forum... Sur XG, en plus des meilleures infos et liens vers plus d'une vingtaine de sites partenaires, vous trouverez les rubriques Tests, Previews, Astuces, Goodies, Boutique sans oublier le forum et le chat. La Xbox est la console New Generation et avec XG, jamais elle n'aura pris une telle dimension. Le meilleur reste à venir avec l'arrivée officielle du Xbox Live en mars et les futurs bombes de 2003... Bref, un cocktail explosif ! Parmi mes souhaits les plus chers, le développement de projets de Xbox Cafés en France (j'ai l'idée d'en créer un au Havre)... »*



www.xbox-player.com

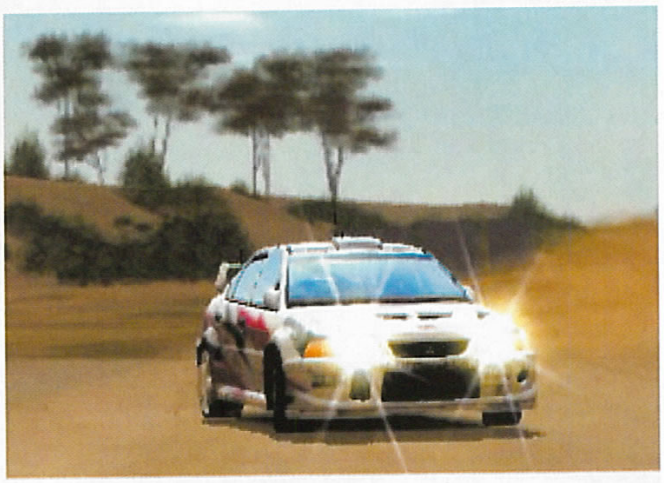
Xbox Player, créé par Frédéric de Francqueville, Mathieu Legoff et Damien Bento, est en ligne depuis le 14 avril 2002. *« Aujourd'hui, nous accueillons plus de 70 000 visiteurs par mois et le site possède l'un des plus gros forums français. Le site est géré par sept rédacteurs passionnés de jeux vidéo et âgés de 19 à 25 ans. Nous proposons un site de qualité avec une information vérifiée régulière pour ainsi former une forte communauté de joueurs. Nous attachons beaucoup d'importance à notre contenu avec des news détaillées, des tests très complets et de vraies previews. Associé au contenu de qualité, nous avons également misé sur un design clair, dynamique et surtout très ergonomique. Côté marché de la Xbox, ses débuts poussifs rappellent les anciens moteurs diesel : ça met du temps à démarrer mais une fois lancé, ça roule bien et longtemps. Du coup pour 2003, nous pensons que la Xbox va enfin prendre la place qu'elle mérite avec l'ouverture du Live et les nombreux hits à venir.*
En attendant, surveillez bien le site début février, une énorme surprise se prépare... "

Sites : il existe beaucoup de sites sur la Xbox et si nous voulons leur laisser ici la parole, nous ne faisons cependant aucun classement entre eux. L'ordre de publication n'est donc pas indicatif...

SHOW XBOX

Y'a de la vie autour de la Xbox

Beaucoup d'événements et de soirées sont organisés autour de la Xbox. Pour le prologue du Paris-Dakar, une trentaine de consoles sur lesquelles tournait *Rallisport Challenge* ont été mises à la disposition des pilotes et du public. S'il est encore un peu tôt pour savoir si c'est un entraînement suffisant, on sait par contre que la Xbox a mis le feu au All Star Game de Bercy, l'événement de basket incontournable pour les fans, avec les meilleurs joueurs français et étrangers de division PROA. Si vous êtes abonné à Canal+ ou Sport+ vous avez pu être témoin de cette soirée présentée par Georges Eddy (Monsieur NBA) et Philippe Corti (DJ de Tout le monde en parle). Puisque l'on parle musique, la Xbox était également partenaire officiel des NRJ Music Awards. Pour sa quatrième édition, cet événement a récompensé les plus grands artistes musicaux français et internationaux de l'année 2002. Les 1000 VIP ont pu tester la console et le Live. Enfin, l'événement qui vient tout juste de commencer et qui se poursuit encore, et dans toute la France en plus : le 1er tournoi des Grandes Ecoles Xbox Nation ! Après Lyon, ce tournoi se déroulera à Lille, Montpellier, Rennes et la super finale aura lieu à Paris pour le salon de l'étudiant (300 000 personnes attendues). Il s'agit du premier concours du genre, avec une centaine d'écoles



participantes... Nous en publierons quelques photos dans le prochain numéro. Idem pour la Xbox League 2, qui sera présente aux :
- Festival de l'Art asiatique (Strasbourg, du 18 au 26 février)
- Salon international des jeux (Cannes, du 12 au 16 mars)
- Cartoonist (Toulon, fin avril)
- Epita show (Paris, début juin)
- Japan Expo (CNIT Paris, fin juin)

Et n'oubliez pas non plus que le Xbox New Freestyle Tour, dont on vous parlait le mois dernier, se poursuit jusqu'à fin mars. Comme vous le constatez, il existe beaucoup d'événements publics liés à la Xbox. Nous vous les présenterons de manière exhaustive et régulière.

PLANNING

TITRE	EDITEUR	GENRE	SORTIE
BG&E Project	Ubi Soft	Action/Aventure	2e trimestre 2003
Brute Force	Microsoft	Action/Stratégie	avril 2003
Capcom Vs SNK 2 EO	Capcom	Capcom	mars 2003
Crimson Skies	Microsoft	Action	2e trimestre 2003
Dead or Alive Xtreme Beach Volley	Tecmo	Sport	mars 2003
Deus Ex 2	Eidos	Action/Aventure/Stratégie/RPG	2003
Dino Crisis 3	Capcom	Action/Aventure	4e trimestre 2003
Dragon's Lair 3D	Ubi Soft	Action/Aventure	mars 2003
Duality	Phantagram	Action/Aventure	2e trimestre 2003
Halo 2	Microsoft	Doom-like	4e trimestre 2003
House of the Dead III	Sega	Action	mars 2003
Indiana Jones	LucasArts	Action/Aventure	mars 2003
Kameo	Microsoft	Action/aventure	2003
Knights of the Old Republic	LucasArts	RPG	mars 2003
Lamborghini	Rage	Course	mars 2003
Mercedes Benz World Racing	TDK	Course	mars 2003
Midtown Madness 3	Microsoft	Course	2e trimestre 2003
Ninja Gaiden	Tecmo	Action	2003
Panzer Dragoon Orta	Sega	Action	mars 2003
Pro Race Driver	Codemasters	Course	2e trimestre 2003
Psychonaut	Microsoft	Action/Aventure	2e trimestre 2003
Rayman 3	Ubi Soft	Action	mars 2003
Starcraft Ghost	Blizzard	Action/Stratégie	4e trimestre 2003
Sudeki	Microsoft	RPG	2003
Tork	Microsoft	Action	2e trimestre 2003
Vexx	Acclaim	Action	2e trimestre 2003
Wolfenstein	Activision	Doom-like	mars 2003
Wolverine	Activision	Action	2e trimestre 2003
XIII	Ubi Soft	Action/Stratégie	3e trimestre 2003
Yager	THQ	Action	avril 2003

Folie urbaine : c'est Digital Illusions, développeurde l'excellent *Rallisport Challenge*, qui travaille actuellement sur *Midtown Madness 3*.

↑ Face au dragons-aliens, seule la puissance de votre monture pourra faire face.

LA BOITE DE PANDORE »

C'est sous ce nom lourd de références mythologiques que sont regroupés les différents extras du jeu.
Au fur et à mesure de vos réussites dans les missions, et selon la qualité de vos succès, vous accéderez au contenu de la boîte. A l'intérieur, on y trouvera vos statistiques de jeu, des cinématiques, de nouvelles missions, des objectifs supplémentaires pour les niveaux déjà effectués ainsi qu'une encyclopédie. Enfin, les développeurs du jeu ont pensé aux plus nostalgiques d'entre nous : on pourra même y débloquer une version du tout premier *Panzer Dragoon* !

» Plus de la moitié du jeu devra être débloqué via la boîte de Pandore.

PANZER DRAGOON ORTA

Le comble du chic n'est autre que de sauver le monde à dos de dragon...

GHISLAIN MASSON

La saga mythique des *Panzer Dragoon* qui fit les beaux jours de la console Saturn de Sega nous revient sur Xbox. Tout comme dans les volets précédents, ce nouvel opus se situe dans un futur distant. Après que les Anciens se sont amusés à redécorer notre planète à coup de robots de combat, d'armes biologiques et autres bombes atomiques, les quelques humains survivants se retrouvent sous le joug d'un gigantesque empire. Evidemment, les dirigeants de ce nouvel ordre sont suffisamment méchants pour qu'on ait envie de les détester d'emblée. Ainsi, ils utilisent des reliques technologiques comme les dragons génétiquement recréés pour asseoir leur domination. C'est là que vous intervenez puisque vous incarnez Orta, une jeune fille qu'un dragon indépendant est venu délivrer d'une prison de l'Empire. Tout au long des dix missions du jeu, vous allez devoir comprendre ce que vous veut l'Empire, qui est le dragon, mais surtout sauver votre peau ainsi que les écailles de votre compagnon. Le principe de base est simplissime : vous chevauchez votre monture volante et devez exploser tout ce qui bouge aux alentours comme dans tout bon shoot'em up qui se respecte.

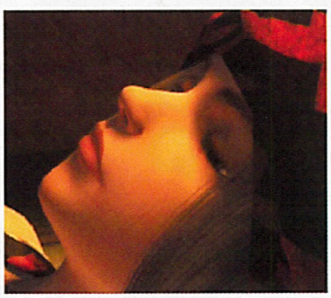
Heureusement, *Panzer Dragoon* va au-delà du simple jeu défouloir. En effet, vous incarnez la cavalière et non le dragon lui-même. Si vous pouvez influencer la trajectoire du gigantesque reptile, vous n'en avez qu'un contrôle partiel. Vous pourrez ainsi modifier de temps en temps sa vitesse mais pas sa direction. Toutefois, Orta ne reste pas inactive pendant que son dragon fait tout le boulot. Armée de son gros pistolet, elle va pouvoir décimer les hordes d'ennemis qui se sentent une vocation dans la maroquinerie draconique. Lorsqu'un bon paquet d'adversaires a été défait, vous disposez même d'une attaque berserk qui permet de faire exploser tout ce qui est à vue de la plus agréable des façons.

Sales gueules : les dragons sont loin de ressembler à l'image traditionnelle du gros lézard ailé. Leur apparence décharnée et leur faciès ressemblent à s'y méprendre aux créatures de Giger.

↑ Votre laser verrouille plusieurs cibles à la fois.

↑ La plupart des batailles implique des dizaines d'opposants.

↑ L'attaque berserk : l'efficacité totale.



↑ Orta endormie, l'héroïne du jeu.

BACKSTAGE

DEVELOPPEUR : **SMILEBIT**

EDITEUR : **SEGA**

GENRE : **ACTION**

DATE DE SORTIE : **MARS 2003**

Ces Japonais n'en sont pas à leur premier coup d'essai en matière de jeu d'action. On a déjà eu un bon aperçu de leur talent sur l'excellent *Jet Set Radio Future*, un jeu de rollers aux graphismes délirants. Ils sont également les auteurs de *Gun Valkyrie*, un jeu de shoot futuriste dans une ambiance « à la *Starship Troopers* ».

↑ Les boss vous plongent dans des combats colossaux.

IMPRESSION A CHAUD

ÇA S'ANNONCE BIEN !

+ Une saga mythique.
+ Techniquement impressionnant.
+ Les nombreux bonus à débloquer.

A REVOIR !

- La difficulté pas toujours bien dosée.
- C'est parfois un peu confus.
- Le didacticiel est énervant.

↑ Admirez prudemment cette chute d'eau.

Certes *Panzer Dragoon Orta* n'est pas très subtil, mais il s'avère défoulant et rythmé. Le gameplay est suffisamment riche et accessible pour accrocher malgré ses quelques imperfections. Toutefois, c'est surtout du point de vue technique que ce jeu risque de faire parler de lui tant les capacités de la console semblent exploitées à leur maximum.

« Rarement les capacités graphiques de la Xbox semblent avoir été autant exploitées. »

De plus votre dragon est polymorphe. Vous pouvez à tout moment alterner l'une des trois formes connues par votre monture et disposez d'une forme polyvalente, une plus rapide et enfin, une plus combative. Mine de rien, ce don ajoute un petit côté stratégique aux combats. Malgré certains passages particulièrement difficiles, le jeu réussit à être maniable tout en étant très rapide. Les affrontements sont frénétiques avec plusieurs dizaines d'adversaires à l'écran dont certains vraiment impressionnants. Mais c'est surtout au niveau visuel que ce jeu se distingue. Profusion d'effets lumineux et d'explosions en tout genre vous attendent. Vous pourrez ainsi sur le même niveau rencontrer des vaisseaux colossaux, une nuée d'ennemis avec de multiples lasers et autres boules de feu tout en apercevant votre reflet sur une paroi et un effet de transparence sur une autre ! Rarement les capacités graphiques de la Xbox semblent avoir été aussi bien exploitées. L'animation n'est pas en reste et on a vraiment une impression saisissante de rapidité et de majesté sur le dos du dragon. Pour ne rien gâcher, *Panzer Dragoon* n'est pas dénué d'une certaine forme de poésie. Les décors sont complètement oniriques et offrent des paysages improbables et féeriques dans un monde peuplé d'espèces toutes plus étranges les unes que les autres. Ajoutons que le jeu gérera le 16/9 et le 5.1, ce qui risque d'en faire sans aucun doute l'un des futurs hits de l'année.

Archives draconiques : vous voulez en savoir plus sur cette grande saga qu'est *Panzer Dragoon* ? Une bonne adresse : **http://www.consoles-otaku.com/** qui recèle un dossier entier sur cette série et bien d'autres encore.

↑ C'est toujours aussi sanglant.

↑ Bon nombre de persos peuvent être débloqués.

↑ Le courant passe bien entre Kano et Raiden !

↑ Trinity s'est reconvertie ?

LE YIN ET LE YANG

MK compense son manque de coups spéciaux par un judicieux système qui permet de switcher entre deux formes distinctes de combat ainsi qu'une maîtrise d'une arme propre à chaque perso. Cela multiplie bien évidemment le nombre d'attaques dites « normales », mais le plus intéressant reste d'apprendre les divers combos liés à chaque art martial.

BACKSTAGE

DEVELOPPEUR : **MIDWAY**

EDITEUR : **MIDWAY**

GENRE : **BASTON**

DATE DE SORTIE : **FEVRIER**

S'apercevant de l'engouement des gamers pour les jeux de combat tels que *Street Fighter 2* ou *Fatal Fury*, Midway se mettra aussi à surfer sur la tendance. C'est en 1992 que *Mortal Kombat* verra le jour et connaîtra très vite le succès grâce à son côté réaliste et gore notamment. Une adaptation ciné assez convenable verra aussi le jour en 1995.

MORTAL KOMBAT : DEADLY ALLIANCE

Liu Kang est mort, place aux nouveaux héros de *Mortal Kombat* !

KEEM

Lorsque *Mortal Kombat : Deadly Alliance* est sorti aux Etats-Unis en novembre dernier, il fut directement classé deuxième des meilleures ventes de jeux tous supports confondus. Bizarre vu de chez nous, mais envisageable dans la mesure où les Américains ont toujours été fans de la série aux milles et une Fatalities. Mais fans au point de placer les ventes de *MK : DA* devant celles de *Splinter Cell* et *Metroid Prime* sur GameCube ? Passion aveugle ou étayée par une véritable cure de jouvence de la saga ? Imaginez un peu un épisode tout en 3D dans la droite lignée du *1* et du *2*, ça fait presque rêver, hein ? Après quelques heures de jeu intensif, le verdict est assez positif, l'ensemble étant plutôt agréable à jouer. Bien sûr, il faut accrocher à l'ambiance générale de *Mortal Kombat* ainsi qu'à son style de jeu très rigide. Les persos sont toujours aussi raides et les combos continuent à faire dans le « par cœur », néanmoins on parvient à s'amuser. Au final, les seuls points noirs que l'on retiendra de cette preview se trouvent dans la réalisation fidèle mais un peu juste pour la Xbox, ainsi qu'un manque flagrant de coups spéciaux. Il n'existe plus qu'une seule Fatality par perso et ce n'est pas forcément la meilleure. Il est à espérer que ce qui faisait le point fort de la série ressurgisse dans la version finale. Et surtout, prions pour que les Babalities et autres Friendships soient inclus. Ensuite, chaque fighter ne dispose que de 2 ou 3 attaques spéciales ! On se satisfera en maîtrisant les 3 styles de combat propres à chacun et en allant lorgner du côté de la tonne d'options à débloquer. Pour l'instant, on a droit à un bon cru *MK* mais pas grand-chose de bien révolutionnaire non plus...

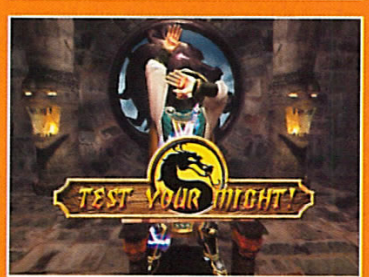
IMPRESSION A CHAUD

ÇA S'ANNONCE BIEN !

+ Les 3 styles de combat différents.
+ Une durée de vie conséquente.
+ Le meilleur *Mortal Kombat* depuis le *2* !

A REVOIR !

- Les Fatalities font pitié.
- Le manque de coups spéciaux.
- La rigidité.



↑ **Parfois, il sera demandé de tester votre force ou vos capacités visuelles.**

Deadly Alliance se présente comme étant le meilleur *Mortal Kombat* depuis bien longtemps. Il reste encore un mois pour corriger les quelques défauts d'ordre technique mais l'espoir fait vivre. En tout cas, les fans de la série y trouveront sûrement leur compte.

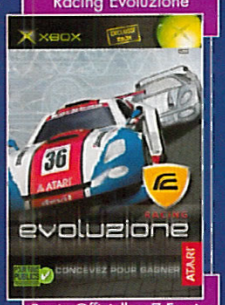
Improvisation : lors du casting du 1er film portant sur *MK*, Paul Anderson choisira Christophe Lambert pour interpréter le rôle de Raiden.

SCOREGAMES MULTIMEDIA

LE SPECIALISTE DU JEU VIDEO
NEUF & OCCASION

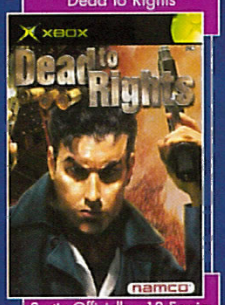
XBOX

Racing Evoluzione



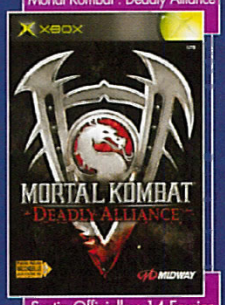
Sortie Officielle : 7 Fevrier

Dead to Rights



Sortie Officielle : 13 Fevrier

Mortal Kombat : Deadly Alliance



Sortie Officielle : 14 Fevrier

The House of the Dead III

Sortie Officielle : 21 Fevrier

Indiana Jones

Sortie Officielle : 27 Fevrier

Metal Gear Solid 2 Substance

Sortie Officielle : 7 Mars

TITRES BIENTOT DISPONIBLES RESERVEZ LES GRATUITEMENT !

Toutes les dates de sorties annoncées le sont à titre indicatif, nous ne saurions être tenus pour responsable dans le cas où un fabriquant annulerait purement et simplement ou retarderait un titre qu'il avait annoncé

OCCASION ECHANGEZ ! REVENDEZ !

ECONOMISEZ EN ÉCHANGEANT* OU REVENDANT VOS JEUX OU CONSOLES, XBOX, GAMECUBE, PLAYSTATION 2, PLAYSTATION, GAME BOY ADVANCE, PC CD-ROM ET DVD CONTRE UN PRODUIT AU CHOIX.

*Sous réserve du bon état du jeu ou du DVD et de son emballage d'origine. Certains titres peuvent être refusés. Voir modalités en magasin.

PARIS/REGION PARISIENNE

PARIS/ST LAZARE (9ème) 6, rue d'Amsterdam
PARIS/JUSSIEU (5ème) 46, rue des Fossés St Bernard
PARIS/ST MICHEL (6ème) 56, boulevard St Michel
PARIS/VICTOR HUGO (16ème) 137, av. Victor Hugo
PARIS/VAUGIRARD (15ème) 365, rue de Vaugirard
CARRE SENART (77) C.Ccial Carré Sénart - Lieusaint
CHELLES (77) C.Ccial Chelles 2
ORGEVAL (78) C.Ccial Art de Vivre - Niv.1
PLAISIR (78) C.Ccial Grand Plaisir Sablons
VELIZY (78) 37, avenue de l'Europe (face C.Ccial Velizy 2)
VERSAILLES (78) 16, rue de la Paroisse
CORBEIL/VILLABE (91) C.Ccial Villabe A6
ANTONY (92) 25, av. de la Division Leclerc N.20
BOULOGNE (92) 60, av. du Général Leclerc N.10
LA DEFENSE (92) C.Ccial Les Quatre Temps - Niv. 2
AULNAY S/BOIS (93) C.Ccial Parinor - Niv. 1
MONTREUIL S/BOIS (93) C.Ccial La Grande Porte
PANTIN (93) 63, avenue Jean Lolive - N. 3
ST DENIS (93) C.Ccial St Denis Basilique
DRANCY (93) C.Ccial Drancy Avenir
CHENNEVIERES (94) C.Ccial Pince-Vent N4
CRETEIL VILLAGE (94) 5, rue du Général Leclerc
CRETEIL SOLEIL (94) C.Ccial Créteil Soleil
KREMLIN BICETRE (94) 30 bis, av. de Fontainebleau
FONTENAY S/BOIS (94) C.Ccial Val de Fontenay
ARGENTEUIL (95) C.Ccial Côté Seine
CERGY PONTOISE (95) C.Ccial Cergy 3 Fontaines
GONESSE (95) C.Ccial Usine Center - ZAC Paris Nord 2
L'ISLE ADAM (95) C.Ccial Grand Val
SAINT BRICE (95) C.Ccial Carrefour - 50 av. Robert Schuman
SANNOIS (95) C.Ccial Carrefour

PROVINCE

MARSEILLE (13) C.Ccial Grand Littoral
HEROUVILLE ST CLAIR (14) C.Ccial St-Clair
DIJON (21) C.Ccial Géant Chénove
DIJON (21) C.Ccial Carrefour La Toison d'Or
VALENCE (26) C.Ccial Valence 2 - Quartier du Plan
EVREUX (27) 18, rue de la Harpe
TOULOUSE (31) 14, rue Temponières
BORDEAUX (33) 61, rue Porte Dijeaux
BORDEAUX (33) C.Ccial Rive Droite - Lormont
RENNES (35) 20, rue du Maréchal Joffre
REIMS (51) 44, rue de Talleyrand
DOUAI/FLERS (59) C.Ccial Carrefour Douai-Flers N.43
LILLE (59) C.Ccial Euralille
LOUVROIL (59) C.Ccial Auchan Louvroil
COMPIEGNE (60) 37,39 cours Guynemer
LYON (69) 5, rue Victor Hugo
ST GENIS LAVAL (69) C.Ccial St Genis 2
LE MANS (72) 44, 48 av. du Général De Gaulle
LE MANS (72) C.Ccial Carrefour Centre Sud
ALBERTVILLE (73) C.Ccial Géant Casino
AMIENS consoles (80) 19, rue des Jacobins
AMIENS PC (80) 1, rue Lamarck
AVIGNON (84) C.Ccial Cap Sud - Route de Marseille
POITIERS (86) 12, rue Gaston Hulin
LIMOGES (87) C.Ccial St Martial - Avenue Garibaldi

Réservez vos jeux

- dans votre Score-Games
- par téléphone : 01 46 735 720
- sur notre site : scoregames.com

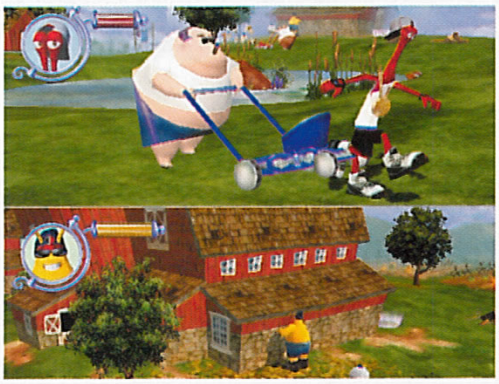
VENTE PAR CORRESPONDANCE

www.scoregames.com
01 46 735 720

RCS Nanterre B 385 215 603 - Visuels non contractuels.

MODE MULTIJOUEUR DYNAMIQUE »

Comme dans les précédents épisodes, les deux acolytes apparaissent sur le même écran. Par contre, une fois qu'ils s'éloignent un peu trop l'un de l'autre, l'écran se divise. De plus, ils ne se partagent pas les cadeaux, ce qui oblige les joueurs à s'accorder sur le choix des missions entamées.



↑ La bouée, ridicule mais très pratique.

↑ Pas si effrayant que cela le démon.

↑ Les lunettes à rayons X font très Dee Lite.

↑ Elle a l'air d'un ange avec ses ailes.

TOEJAM & EARL III MISSION TO EARTH

Les extra-terrestres funky reviennent pour de nouvelles aventures hautes en couleurs.

SAMUEL PELMAR

Panique sur Funkotron ! Les douze albums sacrés du Funk ont été dérobés par les Terriens. Pour récupérer ses précieux vinyles, Lemant le « funkopotamous » envoie sur Terre trois héros : les très célèbres ToeJam et Earl, ainsi que Latisha, une nouvelle amie. Il leur transmet aussi la faculté d'utiliser le Funk Fu, une technique mystico-martiale. Pendant leur périple, quelques-uns de leurs compatriotes déjà infiltrés leur prêteront mains fortes ainsi que Santa Funk, le Père Noël local. Ce dernier a en effet disséminé sur Terre une flopée de cadeaux à base de *power up* tous plus délirants les uns que les autres. Mais leur mission ne s'arrête pas là. Ils devront en profiter pour convertir au funk les Terriens, véritables incultes sur le plan musical. Le jeu se déroulera sur une trentaine de niveaux générés de façon aléatoire dans cinq environnements différents. Ce qui implique que chaque partie sera unique puisque les ennemis et les bonus ne se situeront jamais au même endroit. Outre la trame principale, *Mission to Earth* fourmillera de mini-jeux, de défis loufoques et de quelques quêtes annexes. Chaque personnage possédant ses propres caractéristiques, il faudra souvent choisir le bon personnage pour compléter au mieux le niveau. D'ailleurs, ils sont assez différents pour se compléter et élaborer de fines stratégies en mode Deux joueurs en coopération. Compatible au Xbox Live, il sera possible de télécharger de nouveaux personnages et de nouveaux environnements. Visuellement très colorées et d'une prise en main agréable et intuitive, ces nouvelles aventures de ToeJam et Earl devraient ravir les plus jeunes mais aussi tous les fans de jeux de plates-formes.

XCLU XBOX

SUR LE DVD

Sobriquets : ToeJam est le surnom de Mark Voorsanger et Big Rappin' Earl celui de Greg Johnson, co-fondateurs de la société ToeJam & Earl Productions.

BACKSTAGE

DEVELOPPEUR : **SEGA**

EDITEUR : **SEGA**

GENRE : **ACTION / PLATES-FORMES**

DATE DE SORTIE : **MARS 2003**

Déjà responsables des deux premiers opus sur Megadrive, Mark Voorsanger et Greg Johnson de la société ToeJam & Earl Productions ont une fois de plus exercé leur talent au profit de Sega pour sortir le troisième épisode de *ToeJam & Earl*. Sur leurs CV, apparaissent des noms tels que Activision, Electronic Arts ou LucasArts.

IMPRESSION A CHAUD

ÇA S'ANNONCE BIEN !

+ Ambiance funky.
+ Le mode Coopération.
+ Compatibilité Xbox live.

A REVOIR !

- Placement de certaines caméras.
- Bande-son très ciblée.
- Aspect répétitif.

↑ Le Funk Fu est vraiment redoutable.

Mission to Earth bénéficie d'une réalisation soignée et d'une ambiance très funky qui en feront sûrement un titre plaisant à jouer. Mais une fois l'effet de découverte passé, on se rend bien vite compte qu'il s'agit d'un jeu classique à qui il manque un petit plus qui le démarquerait des autres hits du genre.

DES MILLIERS D'AUTRES ASTUCES ET D'AUTRES SOLUCES PAR TÉLÉPHONE AU

08 926 88 926

(pas les mêmes que sur 3615 ASTU et 3615 SOLU)

0900 702 11

LA PLUS GROSSE

61500 écrans minitel

BANQUE D'ASTUCES ET DE SOLUCES

composez sur votre Minitel

les nouveautés les anciens jeux

tout pour vous débloquer

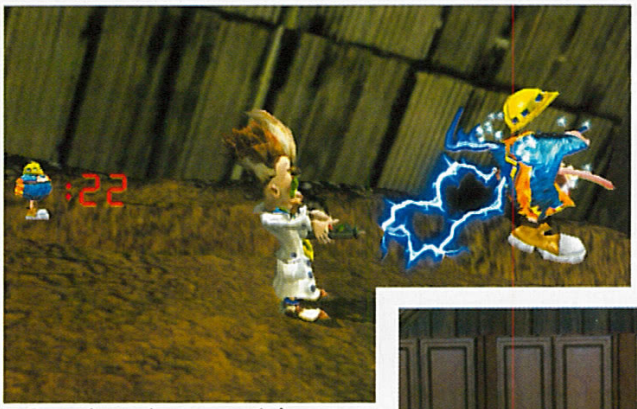
3615 ASTU

3615 SOLU

NUDGE Interactive 3615 0,34 €/mn
0892 0,34 €/mn
0900 0,45 €/mn

LA BANQUE N°1 EN EUROPE

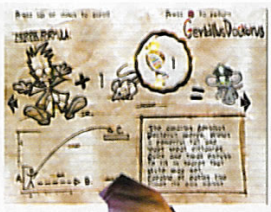
(tous supports confondus: magazines, CD, Internet, Minitel...)



↑ Ces ouvriers serviront pour ouvrir des portes.

TRANSMUTATION

Comme *X-Or* ou *Spectroman*, Muto peut se transformer en cas de coup dur! Lorsqu'il bute une bestiole, il prélève au passage quelques gènes. En utilisant son Genitor et en croisant les ADN, il peut alors se métamorphoser en créatures improbables: gorille reptilien, souris bizarroïde, araignée agile... Pas très sexy, mais efficace pour la résolution de certaines énigmes!



↑ Une souris dans un micro-ondes. N'essayez pas ça chez vous!

↑ Là, fini de rigoler. Voici Doczilla!

↑ En rat, donnez de bons coups de queue...

↑ Les angles de caméra changent selon les phases de jeu.

BACKSTAGE

DEVELOPPEUR: **MIDWAY**

EDITEUR: **MIDWAY**

GENRE: **PLATES-FORMES**

DATE DE SORTIE: **MARS 2003**

Midway n'a pas chômé ces derniers mois, pour le meilleur et pour le pire. On passera sous silence le regrettable *Spy Hunter* et le lamentable *Artic Thunder*... On se souviendra plutôt de ses fantastiques flippers, réalisés avec Bally: *Captain fantastic*, *Twilight Zone*, *Elvira*, *Scared Stiff* et bien d'autres encore, qui feront verser une larme de nostalgie aux vieux gamers.

DR MUTO

Qui a dit que les savants fous sont d'horribles personnages? Certainement pas Midway...

FRED

Cool, un jeu bien débile dont personne ne veut: je vais avoir la paix pendant que je joue. Ainsi pas un ne viendra me taxer le pad dès que j'aurai le dos tourné. Quelque part, je ne peux m'empêcher d'avoir une certaine sympathie pour ce bon docteur, voire des affinités... A l'instar d'un testeur de jeu vidéo célibataire, il habite dans une piaule qui n'a pas connu de coup de balai depuis des années, possède un canapé défoncé entouré de cendriers sales et de bouteilles à moitié vides. Sa télé est toujours allumée, des gadgets incroyables sont posés en vrac ici et là et de nombreuses pin-up décorent ses murs. Il traîne avec des potes au look pas possible et il lui arrive des histoires improbables, genre sa planète qui explose... Résultat, il se retrouve coincé sur un morceau de terre perdu dans l'espace. Heureusement, son bric-à-brac de savant fou est toujours en état de marche! En utilisant des téléporteurs, Muto pourra se rendre sur cinq planètes et partir à la recherche de morceaux de Terra, indispensables pour reconstruire son monde. Le soleil de Californie a dû taper fort sur la boîte crânienne des développeurs de Midway, étant donné l'esthétique bizarro-loufoque de ce jeu de plates-formes, entre le (L) SD et le cartoon moderne. Le game design n'est pas le plus original de l'année, avec ses successions de phases de saut, de petits puzzles et de combats. L'ensemble est cependant très correct, avec une excellente durée de vie à la clef. La caméra, par contre, a quelquefois du mal à suivre l'action bien qu'il soit possible de la contrôler via le stick de gauche. L'ambiance sonore, digne d'un Vectrex, porte vite sur les nerfs et, comparée aux graphismes, souffre d'un manque de finition flagrant. Inexplicable, la présence de pop up, un anachronisme technique surprenant sur Xbox. Aussi déjanté qu'un *Wild 9* ou qu'un *Toejam & Earl*, ce drôle de jeu ne sera peut-être pas l'un des hits de 2003 mais s'annonce en tout cas drôlement rafraîchissant!

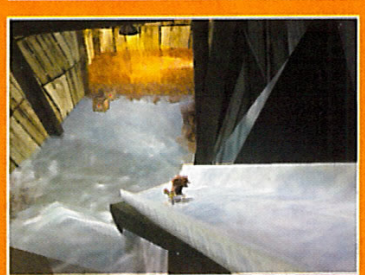
IMPRESSION A CHAUD

ÇA S'ANNONCE BIEN!

+ Complètement taré!
+ Durée de vie énorme.
+ Gameplay bien abouti.

A REVOIR!

- Caméras approximatives.
- Bruitages décevants.
- Répétitif à la longue.



↑ La glace, ennemi des déplacements précis...

Etrange, loufoque, accrocheur, débile, bien pensé... *Dr Muto* ratisse large! Ce jeu de plates-formes à l'humour douteux est tout sauf bâclé. Il faut dire que la diversité et la taille de ses niveaux forcent le respect. Quelques petits détails sont à retravailler mais, dans l'ensemble, c'est une bonne surprise!

Fk da police:** la maréchaussée n'est pas *Number One* au billboard des graphistes: singes CRS, chiens policiers... vos ennemis arborent souvent képis, sifflets et matraques!

SPECIAL SOLUTIONS

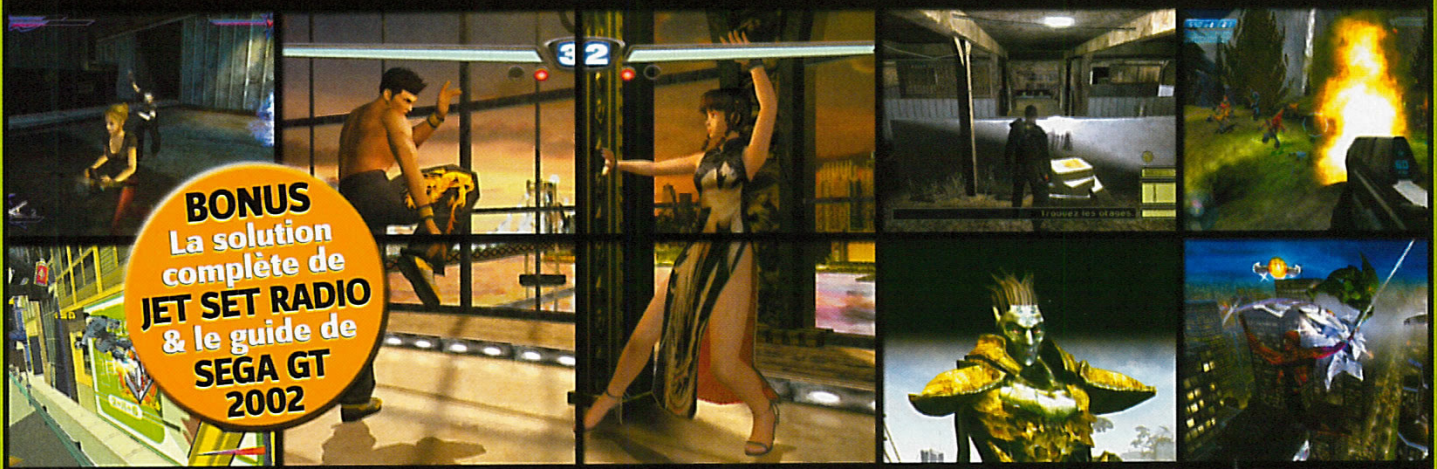
XBOX

Le Magazine Officiel Xbox

SPLINTER-CELL
HALO
BUFFY
CRAZY TAXI 3
SILENT HILL 2
SPIDER-MAN
MORROWIND
DEAD OR ALIVE 3

LES CODES & ASTUCES POUR TOUS LES JEUX XBOX

PLUS DE 100 JEUX - PLUS DE 800 TIPS VERIFIES



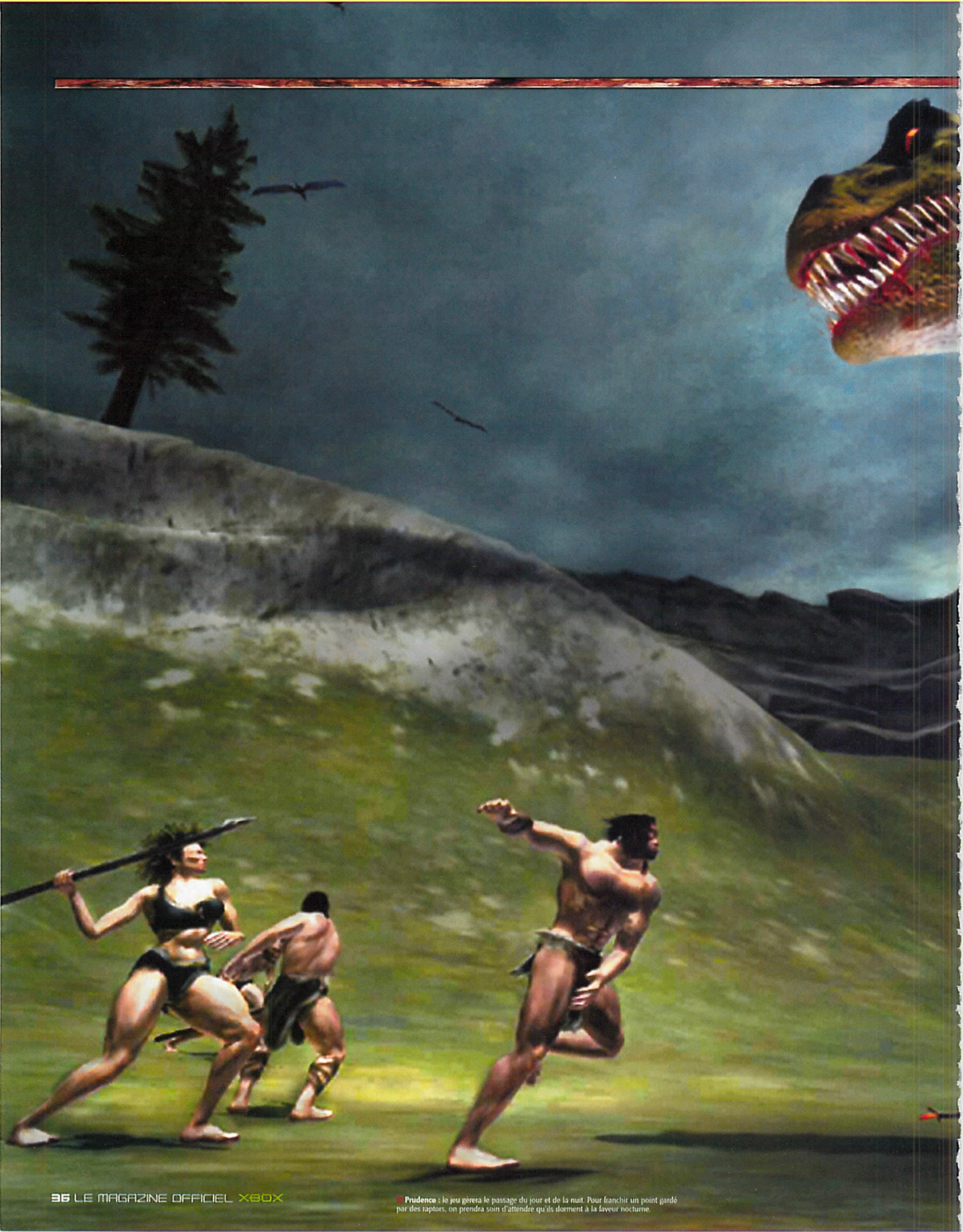
BONUS
La solution complète de JET SET RADIO & le guide de SEGA GT 2002

Les solutions DES MEILLEURS JEUX XBOX

HALO, SPLINTER CELL, DEAD OR ALIVE, MORROWIND, SPIDER MA

future games
The first choice for gamers
HORS-SERIE SOLUTIONS

EN VENTE ACTUELLEMENT



Prudence : le jeu gèrera le passage du jour et de la nuit. Pour franchir un point gardé par des raptors, on prendra soin d'attendre qu'ils dorment à la faveur nocturne.

B.C

L'odeur des peaux de bête, la moiteur des corps étendus au fond des grottes, le grondement des dinosaures... c'est la préhistoire.

J.F Mariotti

INFOS
GENRE : **ACTION / STRATEGIE**
DEVELOPPEUR : **INTREPID COMPUTER ENTER.**
EDITEUR : **MICROSOFT**
NOMBRE DE JOUEUR : **1**
DISPONIBLE : **2004**

XCLU XBOX

l'évocation d'un titre pareil, on pourrait imaginer un acronyme particulièrement crypté : les initiales de l'écrivain préféré de Peter Molyneux, peut-être ? (Barbara Cartland ? Peu probable, à la réflexion...). La vérité est tout autre, et plus aisément compréhensible pour nos amis anglo-saxons que pour nous. Par *B.C.*, on désigne la période historique précédant le Christ et notre calendrier actuel. Un doux euphémisme pour un jeu se déroulant des centaines de milliers d'années avant notre ère ! Largement aussi mystérieux que *Fable*, cet autre projet du légendaire Molyneux n'a guère bénéficié de publicité jusqu'à présent. Quelques révélations lors de l'E3 2002, et plus rien depuis. Pourtant, le bon Peter et l'équipe de développement d'Intrepid n'a pas chômé ces derniers mois, comme le souligne Ben Cousins, chef designer du jeu : « *Au moment de l'E3, nous nous concentrions sur la simulation*

Brutal : chaque objet du jeu, quel qu'il soit, pourra toujours être brandi comme une arme. Heureusement, à cette époque, on n'avait pas encore inventé le violon, ni la porcelaine.

EXEMPLE D'UN PUZZLE : LA FOSSE AUX RAPTORS »

Comment piéger des raptors à la manière préhistorique.

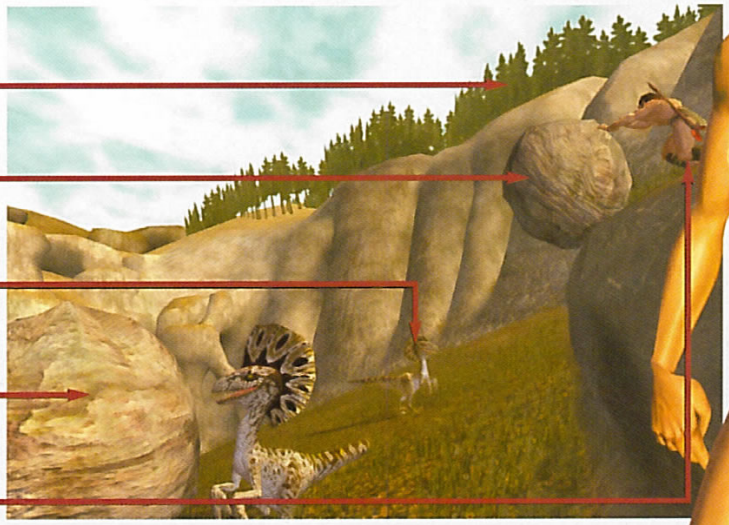
LA LIGNE DES ARBRES
Chaque arbre peut être abattu, taillé et utilisé pour fabriquer des armes.

EN POSITION
Une physique pointilleuse : pour pousser ce rocher, mieux vaut s'aligner correctement.

PATIENCE
Mieux vaut attendre que le raptor se positionne précisément sous le rocher.

INDISCIPLINE
Les dinos ne sont pas si crétins ! Ils pourraient bien se méfier de vos pièges grossiers.

LES OUTILS INDISPENSABLES
En cas de force majeure, il sera toujours possible de combattre avec cette lance.



↑ Chasser au gourdin : un sport dangereux !

↑ Pas de viande au déjeuner sans avoir à chasser.

↑ Les dinosaures règnent sur terre et dans les airs.

« Au final, votre groupe de sauvages hirsutes et indistincts aura eu le temps de se découvrir une dignité tout humaine. »

» *du monde. Désormais, après avoir ajouté un nombre énorme de créatures au jeu, nous travaillons sur les possibilités d'interaction avec l'environnement, comme les arbres à abattre ou les rochers à briser. Nous avons également commencé à introduire le système de combat.* » Il est amusant de constater que derrière un rythme de développement apparemment anodin se cache une recette qui a fait toute la réputation de Peter Molyneux : la combinaison parfaite d'un univers cohérent et parfaitement simulée, et d'une interactivité à la hauteur de cette ambition. *Magic Carpet*, *Syndicate*, *Black & White*, *Fable*... Plus que des contextes de jeu, de véritables mondes, et plus que de simples gameplays, des plongées immersives sans limites, ou presque. La même recette, appliquée des années, chaque fois améliorée, tant grâce à la puissance des machines qu'à l'imagination débordante de ce grand créateur. Et quelle période idéale que la préhistoire pour créer tout un monde, alors que tout restait encore à construire.

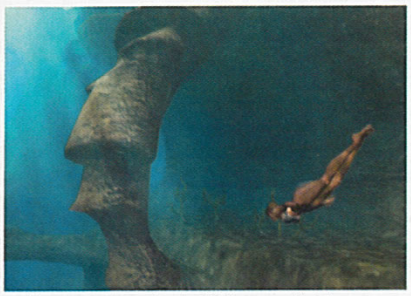
A l'évocation d'un univers de jeu préhistorique, il vient forcément quelques doutes à l'esprit. On a tout de même connu plus glamour qu'une bande de Néandertaliens courant nus et hirsutes après des gazelles ! Objections retenues par Intrepid, qui a préféré prendre le parti d'une préhistoire fantaisiste, dominée par des mâles aux proportions de bodybuilders et des femelles à la taille de guêpe, aux formes voluptueuses et au bikini très discret. Mais c'est surtout la confusion des époques et des espèces animales qui finit d'escamoter la véracité historique : ici, les premiers hommes côtoient les dinosaures dans un joyeux foutoir qui tient plus des vieilles séries B américaines que de nos cours d'histoire. Mais qui s'en plaindra ? On y joue le chef d'une tribu humaine, une des premières, avant même l'invention de la parole ou d'un quelconque outil. Bref, nous voici revenu au prologue de 2001, *L'Odyssée de l'Espace*, la pilosité des protagonistes en moins. Le jeu débute après un cataclysme naturel, alors qu'une pluie de roches incandescentes s'abat sur la Terre depuis l'espace.

↑ Plutôt sexy, nos ancêtres !

Ménagerie : outre les dinosaures et les gros mammifères, *B.C.* comprendra une faune miniature importante. Des rats, mais aussi des cafards, voire des fourmis !

LE GRAND BLEU »

Les fonds sous-marins ne seront pas oubliés.



↑ Il y aura toujours des intrépides pour chercher à explorer les profondeurs océanes.

↑ Même au fond des eaux, il pourrait bien y avoir des objets intéressants à découvrir.

↑ Une fois un nouvel objet découvert, il faudra prendre garde à remonter avant la noyade !

↑ Les couples finalistes de *Loft Story 3* ?

BALADE A L'AUBE DES TEMPS »

Le gigantesque territoire de *B.C.* sera partagé en zones distinctes qu'il sera possible de débloquer progressivement. Une fois une zone entièrement dominée, la tribu pourra continuer son chemin vers les montagnes, même s'il demeurera toujours possible d'accéder à nouveau aux régions déjà traversées.
Ainsi, on souhaitera à l'occasion revenir en arrière pour retrouver telle ou telle source de nourriture. Mais attention : depuis votre départ, ces zones pourront avoir changé et ne plus paraître aussi accueillantes ! Malgré cette liberté et la grande richesse du scénario, il devrait être difficile de perdre complètement vos protégés dans la savane :
« *Nous avons fait attention à ne jamais perdre le joueur* », précise Ben Cousins. « *D'ailleurs, la carte récapitulera les progrès du joueur à tout moment.* »

" PEUT-ETRE POURRAIT-ON ESPERER FINIR LE JEU EN BRANDISSANT DES ARCS ET DES FLECHES, VOIRE DES PROJECTILES ENFLAMMES. "

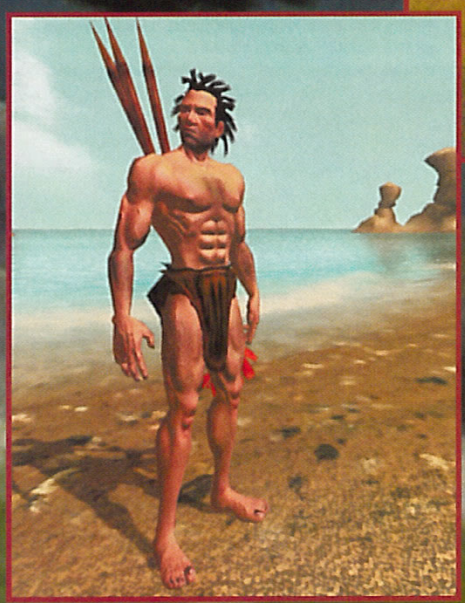
» Un désastre qui va motiver la migration de la tribu vers le sommet des montagnes, et, de ce fait, l'impérative nécessité de s'adapter et d'innover. On nous promet une sacrée surprise pour la fin, même si l'essentiel du jeu se trouve ailleurs : dans cette Terre encore à conquérir, un héritage dont l'homme devra se montrer digne. Et la concurrence sera rude... « *Rien qu'en matière de dinosaures, il existe 20 espèces différentes, créatures ailées et monstres aquatiques inclus* », précise Ben Cousins. « *Sans même parler des nombreux mammifères, comme les tigres à dent de sabre ou les mammouths, tous présents dans leurs écosystèmes respectifs.* » De quoi construire une chaîne alimentaire tout à fait plausible, et pas forcément favorable à l'être humain. C'est là tout le challenge de *B.C.* : remontrer la pente de l'évolution selon Darwin. Un sacré bout de chemin. Au début du jeu, l'aventure démarre sur une plage, dans la peau d'un *homo* un peu plus *sapiens* que la moyenne de l'époque. C'est tout bête, mais dans le cas d'un tel jeu, aussi orienté stratégie et gestion de groupe, il est rare d'être immergé ainsi, jusqu'au l'incarnation dans la peau d'un protagoniste. Certes, Molyneux nous a déjà fait le coup dans *Magic Carpet*, où l'on dirigeait un jeune démiurge à cheval sur un tapis volant, capable d'ériger des éléments de décor à volonté. Un premier exemple de stratégie mâtinée d'action ! A ceci près que dans *B.C.* on a la charge d'une tribu entière, avec la possibilité permanente de passer d'un membre à l'autre d'une simple pression de bouton. Une option essentielle pour partager les responsabilités et les risques, voire les champs de savoir. Au tout début, il s'agira surtout d'enrôler quelques costauds aux côtés du chef pour aller chasser du gibier. La nourriture, voilà bien le moteur du jeu, l'élément qui poussera l'homme à rechercher des techniques plus sophistiquées, afin de traquer les plus grosses proies. De manière concrète, elle ne possède pas tant le rôle de ressource que de valeur monétaire, puisqu'on pourra l'utiliser pour favoriser divers trocs autour du feu. Enfin, lorsque vous l'aurez inventé bien sûr ! Là aussi, l'apprentissage du savoir devrait se gérer de

Prise en main : Ben Cousins nous a assuré que *B.C.* serait aussi simple à contrôler qu'un jeu de plates-formes. Un bouton pour courir, un autre pour frapper... On attend de voir ça !

PETIT COURS D'HISTOIRE

B.C. est en développement depuis un an et demi déjà, et on devine difficilement ce que sera l'énormité du jeu final. Par ailleurs, avant même les premières lignes de code, le jeu est passé par une longue période de réflexion propre à fixer un pareil planning. Et pourtant, comme le précise Ben Cousins : « *Notre résultat actuel est bien plus ambitieux que ce que nous avions prévu à l'origine. Nous avons accompli certaines choses que nous ne croyions pas possibles à cette époque.* »

↑ Vos hommes agiront selon leur IA : pas question de les envoyer au suicide.



↑ Quelle belle allure de vainqueur !

↑ Voici le bébé T-Rex. Attendez de voir la mère !

" Nous voici revenu au prologue de 2001, L'Odyssée de l'Espace, la pilosité des protagonistes en moins. "

» manière intuitive, sans les interfaces lourdingues propres aux jeux de stratégie. Par exemple, en montrant une action complexe à vos hommes, mais aussi en leur donnant le temps de la réflexion. C'est ainsi qu'ils apprendront peut-être à parler : à la faveur d'un brasier accueillant, mais aussi de loisirs suffisants pour développer des embryons de rapports sociaux. En règle générale, il s'agit d'inciter le joueur et les IA à la curiosité, jusqu'à épuiser toutes les interactions possibles d'un environnement donné. En coupant le bois de tel arbre abattu, en taillant cette pierre jusqu'à en faire une arme... Peut-être pourra-t-on espérer finir le jeu en brandissant des arcs et des flèches, voire des projectiles enflammés ! Pour les blasters et autres sabres laser, il faudra aller voir ailleurs... Parmi les facteurs déterminants, il faudra aussi compter avec les autres tribus rencontrées. L'occasion pour vos primitifs de pratiquer l'échange de savoirs et de coutumes : ici, on aura l'occasion d'adopter des chiens ; là, des étrangers vous enseigneront tel ou tel concept d'édifice... La liberté annoncée dans *B.C.* a de quoi donner le vertige, même si le jeu devrait être fragmenté en gigantesques zones. Chacune d'entre elles s'ouvrira sur la suivante, une fois toutes les missions remplies et tous les puzzles élucidés. A la charge du joueur d'adopter l'ordre et les méthodes qui lui plairont à l'intérieur de chaque territoire. Les puzzles seront souvent l'occasion d'apprendre de nouvelles techniques, comme cette fosse remplie de raptors : libre à vos hommes de pousser les rochers disséminés sur les bords pour écraser les dinos, ou bien de réduire la roche en débris propres à servir de projectiles. Chaque quête remplie se verra récompensée par un objet, qu'il s'agisse d'une technologie inédite ou d'une nouvelle source de nourriture. Au final, votre groupe de sauvages hirsutes et indistincts aura eu le temps de se découvrir une dignité tout humaine. Peut-être même pourrez-vous prétendre à créer des castes de spécialistes, tous disponibles pour des tâches précises, selon les challenges. Des casseurs de cailloux aux chasseurs, en passant par les constructeurs, Peter Molyneux nous entraîne à la source embryonnaire de toute société. Mais au-delà de tout ça, *B.C.* sonne également comme un frisson primitif diablement excitant. Le frisson du chasseur impitoyable, l'angoisse de la proie face au tyrannosaure, l'excitation à l'idée de découvrir un monde vierge, la rage de survivre dans un univers hostile. En bref, de l'émotion à l'état brut, de cette émotion qui font les grands jeux !

HOME, SWEET HOME

Le camp de la tribu fera office de quartier général. C'est là qu'on apprendra les compétences du jeu.

↑ Surveillez les collines alentours en cas d'attaque des raptors.

↑ Construisez des bâtiments en découvrant de nouvelles technologies.

↑ Si vous découvrez un nouvel objet, rapportez-le au camp pour l'étudier.

Mr. MOX : élisez votre MOXien préféré, et vous aurez peut-être la chance de le retrouver uniquement vêtu de peau de bête en poster central. Ça fait peur, hein ?

BANC D'ESSAI COMPARATIF
Jouez-vous seul(e) ou avec **astuces** ?

sans astuces	avec astuces
J'EN AI MARRE DE CE NIVEAU	OUAH, UN ACCÈS CACHÉ!
AÏE, UN MOT DE PASSE	AH MAIS JE LE CONNAIS!
'RAME CETTE CAISSE	TIENS? UN TURBO!
ZUT, J'AI PAS LA CLÉ	LA PORTE EST OUVERTE
PLUS DE MUNITIONS	AH OUAIS? UNE ARMURERIE, LÀ?
DUR À BATTRE, LUI	DÉSINTÉGRÉ, LUI
2 CIRCUITS, C'EST TOUT?	YES! 5 CIRCUITS SHADOW
COINCÉ	DÉCOINCÉ
ETC...	SUPER ETC...

3615 astuces®

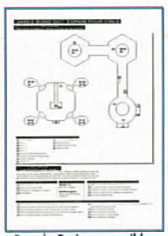
0892 702 711

Depuis la Suisse 0901 701 501 Depuis la Belgique 0900 70 200

NOUVEAU

Sur **3617 ASTFAX**, des tonnes de plans, aides, guides des permis... à recevoir immédiatement par **fax** ou dès le lendemain par **courrier**. Vous pouvez aussi recevoir une **copie** des astuces et solutions consultées: c'est plus rapide que de recopier!

Exemple: **Prisoner of war, Guide** complet.


Exemple: **Espion pour cible, La carte!**

Exemple: **Ghost Recon, Mission 2**

Exemple: **Halo, La carte du niveau Halo!**

Exemple: **Silent Hill 2: Inner fears, La carte !**

3617 ASTFAX

ASTUCES, CODES, TIPS DE 3000 JEUX

SOLUTIONS COMPLÈTES ET GUIDES DE 800 JEUX JEUX CONSOLES ET PC, MISE À JOUR PERMANENTE

Qu'il s'agisse de trouver votre cheminement dans un dédale, d'obtenir facilement des armes avec un simple code, de trouver les clés d'une porte récalcitrante, de connaître les coups qui font mouche ou le code du circuit caché, **astuces®** est à votre service **7j/7, 24h/24**: par téléphone - **0892 702 711** ou par minitel: **3615 astuces**.

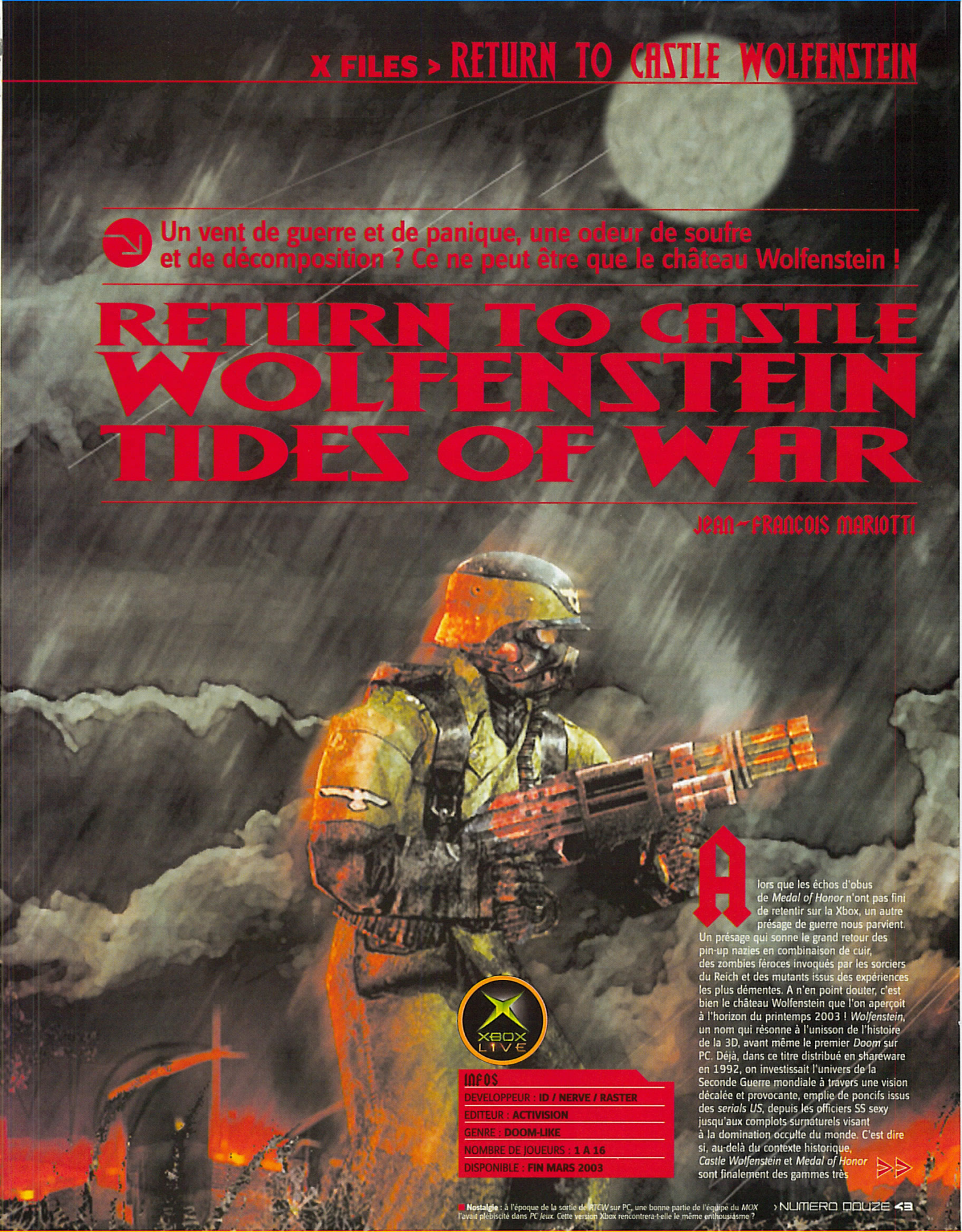
Pixtel **0897**: 0,56 €/MN; **3615**, **0892**: 0,34 €/MN; **3617**: 0,84 €/MN; **0899**: 1,35 € + 0,34 €/MN; **0900**: 0,45 €/MN. Astuces est une marque déposée Pixtel.

Hiérarchie : si ID Software fournira le moteur 3D et gère l'ensemble du projet, ce sont les studios Nerve Software et Raster Productions qui se sont chargés du développement proprement dit.

Un vent de guerre et de panique, une odeur de soufre et de décomposition ? Ce ne peut être que le château Wolfenstein !

RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN TIDES OF WAR

JEAN-FRANCOIS MARIOTTI



XBOX LIVE

INFOS

DEVELOPPEUR : **ID / NERVE / RASTER**
EDITEUR : **ACTIVISION**
GENRE : **DOOM-LIKE**
NOMBRE DE JOUEURS : **1 A 16**
DISPONIBLE : **FIN MARS 2003**

Alors que les échos d'obus de *Medal of Honor* n'ont pas fini de retentir sur la Xbox, un autre présage de guerre nous parvient. Un présage qui sonne le grand retour des pin-up nazies en combinaison de cuir, des zombies féroces invoqués par les sorciers du Reich et des mutants issus des expériences les plus démentes. A n'en point douter, c'est bien le château Wolfenstein que l'on aperçoit à l'horizon du printemps 2003 ! *Wolfenstein*, un nom qui résonne à l'unisson de l'histoire de la 3D, avant même le premier *Doom* sur PC. Déjà, dans ce titre distribué en shareware en 1992, on investissait l'univers de la Seconde Guerre mondiale à travers une vision décalée et provocante, emplie de poncifs issus des *serials US*, depuis les officiers SS sexy jusqu'aux complots surnaturels visant à la domination occulte du monde. C'est dire si, au-delà du contexte historique, *Castle Wolfenstein* et *Medal of Honor* sont finalement des gammes très

Nostalgie : à l'époque de la sortie de *RTCW* sur PC, une bonne partie de l'équipe du *MOX* l'avait plébiscité dans *PC Jeux*. Cette version Xbox rencontrera-t-elle le même enthousiasme ?

GALERIE MILITAIRE

Aucune partie multijoueur en équipe ne se conçoit sans un partage équitable des responsabilités.

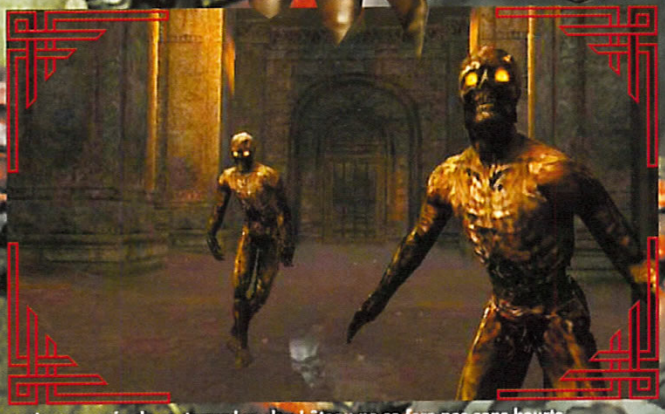
← Le soldat, le vieux bidasse de base. Toujours prompt à se faire trouer la peau.

← Le lieutenant peut distribuer des munitions et ordonner des attaques aériennes.

← L'ingénieur est habilité à poser des explosifs et à désamorcer les charges adverses.

← Le médecin s'avère indispensable pour soigner les soldats tombés au front.

↑ Mais où sont passées ses jambes ? Ah ! ces mutants nazis...



↑ La traversée des catacombes du château ne se fera pas sans heurts.

" TIDES OF WAR NE SE CONTENTE PAS DE REPRENDRE LA CAMPAGNE SOLO : IL LUI AJOUTE TOUT UN PROLOGUE. "

différentes ! Le jeu qui nous intéresse ici, *Tides of War*, est issu d'une séquelle du vénérable ancêtre : *Return to Castle Wolfenstein*, l'un des plus beaux fleurons de la ludothèque PC de ces dernières années. C'est à la fin de l'année 2000 que l'immonde château devait à nouveau faire parler de lui, et s'il n'était pas promis à révolutionner le jeu vidéo, comme le fit son illustre aïeul, il parvint tout de même à sublimer le FPS en réunissant les meilleures influences. Aucune ne manquait : de l'action, des phases d'infiltration, des ennemis incroyablement rusés, des boss coriaces et des situations fort bien scriptées. Rien de vraiment original, mais une réalisation et une dose de fun qui n'allaient être dépassées ensuite que par *Halo* sur une certaine Xbox. C'est donc avec curiosité que l'on attend de voir ce que les magiciens de ID Software ont concocté pour investir la console d'accueil du légendaire *Master Chief* : au final, y aura-t-il suffisamment de place pour abriter les héros de deux guerres différentes ?

Si *Return to Castle Wolfeinstein* porte dorénavant le sous-titre de *Tides of War*, ce n'est pas seulement par machiavélisme marketing. A vrai dire, mêmes les vétérans du PC pourraient bien jeter un œil curieux à cette conversion pleine de rebondissements. On se souviendra peut-être que le solo du jeu micro possédait une durée de vie très critiquable, malgré toutes ses qualités. En réalité, sa durée de vie était justement tributaire de ces fameuses qualités : concentré d'émotions sans temps mort, *RTCW* ne pouvait se permettre de multiplier les phases creuses et les niveaux interminables. Comme une vraie série B hollywoodienne, il était appelé à aller à l'essentiel pour tenir en haleine son public. Une recette d'une efficacité rare, le temps d'une petite dizaine d'heures... Par chance, *Tides of War* ne se contente pas de reprendre intégralement cette campagne solo : il lui

↑ Les textures du jeu sont de grande qualité.

Inspi ciné : si *Wolfenstein* fait immédiatement penser à la série des *Indy*, on songe aussi à des références plus Z, comme le mythique *Ilsa, la Louve SS*. Un sommet kitsch et gore !

↑ On espère que les cartes multi atteindront le génie de leur équivalent PC.

↑ En multi, le lance-flamme représente une des armes les plus utilisées.

↑ Une bonne place pour arroser.

↑ En multi, chaque carte comporte un objectif essentiel à atteindre pour gagner.

" ICI, PLUS ENCORE QUE DANS UNREAL CHAMPIONSHIP, L'ESPRIT D'EQUIPE TIENDRA UNE PLACE PRIMORDIALE "

XTRA

» Par rapport à toutes ses autres versions, le *RTCW* de la Xbox se distinguera par sa gestion de la communication vocale. En effet, grâce au communicator du Live, il sera possible de transmettre des ordres ou des appels à l'aide au sein d'une même équipe. Besoin d'un médecin ? Plus de munitions ? Il ne vous restera plus qu'à le crier ! *Idem* si vous souhaitez demander une attaque aérienne à l'un de vos lieutenants. Pratique !

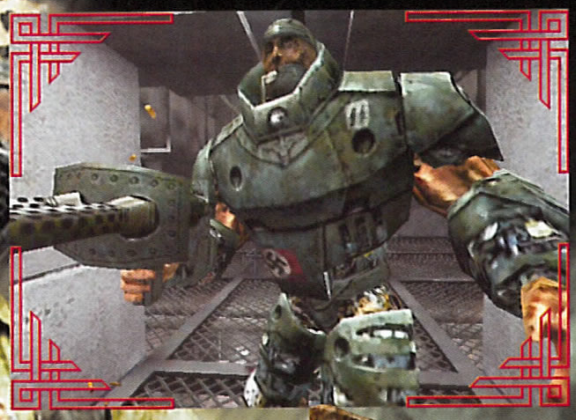
ajoute tout un prologue, une véritable mini-aventure en soi, riche d'une demi-douzaine de niveaux. Rien que ça ! Si *RTCW* débutait dans la peau du soldat B.J. Blazcowicz, la crème des héros de guerre prisonnier du Château Wolfenstein, ce prologue nous narrera les raisons précises de cette séquestration. On y jouera le temps de quelques heures supplémentaires le rôle de l'Agent One, l'autre star des services secrets alliés, à la recherche des plans occultes d'Himmler en Afrique du Nord. La suite appartient déjà à l'histoire du jeu vidéo, mais sachez tout de même que vous y traverserez la quasi-totalité de l'Europe : villages allemands, villes en ruine, catacombes hantées, labos high tech et décors naturels, bucoliques ou glacés. Chaque niveau représente ici un challenge en soi, souvent doté de plusieurs chemins possibles plus ou moins bourrins ou subtils. *Tides of War* s'offre même le luxe d'ajouter quelques nouveautés aux anciennes missions de *RTCW* sur PC : de nouvelles armes, dont un shotgun très attendu, mais aussi une croix sacrée capable de détruire les zombies ou un bouclier énergétique.

Dans les rangs ennemis, il faudra également compter quelques nouveautés, dont un prêtre du culte impie pratiqué par les nazis ou un tout nouveau mutant issu des labos SS. Largement de quoi mettre à l'épreuve une IA qui avait réservé son lot de surprises en son temps : ici, les *bad guys* n'hésitent pas à se mettre à l'abri pour se protéger des balles, savent grimper aux échelles à votre poursuite, quand ils ne sont pas capables d'esquiver vos tirs d'une roulade ! Bref, largement de quoi faire regretter à ce vieux B.J. Blazcowicz sa légendaire solitude... Par chance, l'une des plus grosses nouveautés de *Tides of War* propose de jouer la campagne solo en coopération : aux muscles du vieux baroudeur s'ajoute alors le talent du mystérieux Agent One, pour un duo de choc qui ne sera pas de

■ **Zombie attitude :** si l'IA des soldats est fort efficace, les morts-vivants, eux, sont bien plus timorés. Heureusement, cette lacune est compensé par une magie noire très dangereuse...

↑ Les parties multi devraient être plus proches de la réalité historique.

↑ Certains adversaires devraient être bien plus coriaces que le troufion de base allemand.



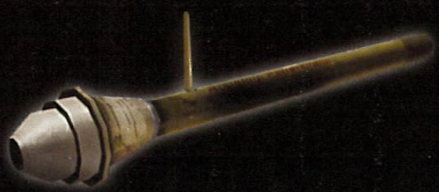
" TIDES OF WAR DEVRAIT APPORTER UNE DIVERSITE QUE BIEN PEU D'AUTRES JEUX POSSEDENT. "

>> trop face aux forces d'Himmler. Présageons que ce mode ne sera pas étranger au succès à venir du jeu, même si l'on peut déplorer qu'il soit limité à un écran partagé. Ici, pas moyen de partager la même aventure *via* un réseau local, voire sur le Live. Quel dommage ! Finis les rêves de coop d'un continent à l'autre, réunis pour détruire les viles machinations nazies. Il faudra se contenter d'un écran de TV entre vieux potes... C'est d'autant plus rageant que tous les autres modes multi de *Tides of War* proposent diverses possibilités de connexion. Reconnaissons-le, ID Software n'a pas oublié à quel point le multijoueur a contribué à la réputation de *RTCW* sur PC. Pas étonnant que la sortie du jeu colle de manière si opportune avec le lancement officiel du Xbox Live en Europe. Car sur *Tides of War*, du Live il y aura ! Pas en coop, malheureusement, mais dans tous les autres types de jeu. C'est le teamplay qui devait en sortir grand vainqueur, avec des objectifs souvent variables selon les types de maps : voler des documents, faire exploser telle ou telle cible...
Des situations scénarisées bien différentes des modes classiques du genre. Ici, plus encore que dans *Unreal Championship*, l'esprit d'équipe tiendra une place primordiale. Libre au joueur d'incarner autre chose qu'un bidasse de base : pourquoi pas un officier, un ingénieur ou un médecin ? A la guerre, tous les corps d'armée ont leur place !
Si le nombre de maps multi n'est pas encore fixé, on peut d'ores et déjà compter sur un total entre 15 et 20. Certaines seront des adaptations de niveaux développés pour la version PC, alors que d'autres seront totalement inédites. Plutôt sympathique, non ? Ce qui risque de l'être moins, c'est

ARSENAL DE GUERRE

Les armes de *Tides of War* ont beau afficher un look d'époque, elles ne sont pas toujours très orthodoxes !

↑ La mitraillette Thompson est une arme fort pratique pour tout commando qui se respecte.



↑ Le Panzerfaust, un bazooka dévastateur, vous sera utile face aux ennemis les plus résistants.

↑ Certaines armes, comme ce Venom Gun, flirtent plus avec la SF qu'avec le réalisme historique !

↑ Enfin ! Parmi les nouvelles armes de *Tides of War*, on trouve un shotgun particulièrement attendu.

Variations sur le même thème : *Tides of War* sur Xbox sort en même temps que *Operation Resurrection* sur PS2. Pour autant, il s'agit quasiment du même jeu, l'option Multi en moins.

WOLFENSTEIN 3D

Lorsque *Wolfenstein 3D* sort en 1992, c'est plus qu'un coup de tonnerre qui résonne dans l'industrie du jeu vidéo : c'est une révolution. Adieu les jeux d'action en 2D des consoles, le PC s'affirme enfin comme une plate-forme de jeu innovante en imposant la 3D. Le premier FPS est né ! Avec lui, son cortège de critiques moralisantes, puisque *Wolfenstein* n'hésite pas à jongler de manière ambiguë avec les icônes nazies. On y arpente de part en part un château Wolfenstein couvert de croix gammées, on y combat Hitler lui-même... Par la suite, ID Software n'a pas hésité pas à jouer la carte de la surenchère en affichant dans les salons des bimbos de chair et de sang vêtues d'uniformes nazis. Inévitablement, la sortie de *Return to Castle Wolfenstein* a fait grincer des dents dans certains pays à la censure facile...

↑ Cette descente en funiculaire représente un des grands moments du jeu.

↑ Alternative à l'armement lourd, le snipe se devait d'être de la partie.

le maximum de joueurs limité à 16. Or, tout ce qui faisait jusqu'à présent le sel du jeu en équipe sur *RTCW* était contenu dans tout entier des affrontements à grande échelle, jusqu'à 64 joueurs sur PC. Mais même sur des maps revues et corrigées dans ce sens, pourra-t-on espérer retrouver les mêmes sensation martiales ? Il est dommage qu'après *Unreal Championship*, *Tides of War* emprunte la même logique du nivellement par le bas. Si l'on ne peut présumer à ce stade du résultat final, et si l'on fait confiance aux gens de ID Software en matière de fun, on ne peut que regretter des choix qui pourraient faire passer à tort la Xbox pour le parent pauvre du jeu online. Un choix d'autant plus rageant que le moteur graphique de *RTCW* n'est autre que celui de *Quake III*, complètement dédié au jeu en réseau. Espérons au moins qu'à 16, le jeu sera praticable, ce qui n'est malheureusement pas toujours le cas de *Unreal Championship*.

Pour le reste, il faut bien reconnaître que le bon vieux Quake Engine s'en sort encore plutôt bien, avec des animations d'ores et déjà superbes et des graphismes qui devraient être loin de faire pâle figure... pour un soft vieux de deux ans. Ce que nous avons vu du jeu jusqu'à présent ne laisse pas augurer de révolution en matière de 3D, mais d'un résultat souvent esthétique, toujours efficace. Au final, et malgré quelques bémols, *Tides of War* devrait apporter une diversité que bien peu d'autres jeux possèdent : une campagne solo légendaire, un mode Coopération inédit, des parties multijoueurs originales et variées... De quoi convaincre jusqu'aux baroudeurs rompus à l'art brutal de la guerre ludique, qui n'hésiteront certainement pas à plonger dans une lutte sans merci avec des bimbos mortelles gainées de cuir, des surhommes déments rongés par les mutations, et des zombies animés par la plus noire des magies.

Enemy Territory : à l'heure où cet add-on sort sur PC sous forme de *stand alone*, on peut se demander pourquoi tous ces ajouts n'ont pas été intégrés à la version Xbox. Dommage !

Le Docteur Mox vous convie à un petit cours technique. Au menu : le Dolby Digital.

LE SON 5.1

TEXTE : THOMAS DIOUF
ILLUSTRATION : IDENTIKAL www.identikal.com

DOLBY DIGITAL (ET AUTRES HISTOIRES)

Bonjour et bienvenue dans la classe du docteur MOX ! La leçon d'aujourd'hui portera sur la technique de reproduction sonore utilisée pour la grande majorité des jeux Xbox, j'ai nommé : le Dolby Digital, également connu sous le nom de 5.1... Tout commence au début des années 90 dans l'industrie cinématographique. Les laboratoires Dolby planchent sur une nouvelle technique permettant de diffuser le son des films sur plusieurs enceintes gérées indépendamment. En 1992 naît le Dolby Digital. Cinq enceintes et un caisson de basses, permettent de créer un son à la fois plus enveloppant et plus précis. Aujourd'hui, la majorité des salles de cinéma en sont équipées. La disposition des enceintes répond à un cahier des charges très strict. Une première voie, appelée « centrale », est placée derrière l'écran, pile au milieu. Elle sera chargée de reproduire la voix des acteurs. Deux autres enceintes sont également placées derrière l'écran, à droite et à gauche, afin de diffuser les sons annexes tels la musique, la voie d'un personnage situé à une extrémité du cadre, etc. Enfin, les enceintes situées dans la salle sont appelées « surrounds ». Elles sont chargées de reproduire différents effets sonores d'ambiance aussi variés que le chant des oiseaux, la pluie qui tombe, le tonnerre, des explosions... Enfin, un caisson de basses est situé derrière l'écran. Son but est de reproduire les sons les plus graves. Il renforce ainsi ces graves par sa capacité à reproduire les fréquences les plus basses : bruits sourds, explosion... Cette sixième voie est très sollicitée dans les films d'action. Mais attention, tout cela est en fait très théorique. Il n'est pas rare que le mixeur et le réalisateur décident de transgresser ces règles pour les besoins du film. La voie centrale est régulièrement utilisée pour reproduire musique et bruitages en plus de la voix des acteurs. Certains films utilisent ponctuellement les voies avant pour reproduire la voix des comédiens, notamment quand ceux-ci se déplacent. Les surrounds peuvent également reproduire la musique, lui donnant plus d'ampleur. Si la disposition des enceintes est identique d'une salle à l'autre, aucun film n'est mixé de la même façon. Le but de Dolby est de donner aux auteurs le plus de liberté possible dans le mixage de leurs films, tout en assurant une qualité de reproduction minimale d'une salle à l'autre.

■ **www.dolby.com :** le site officiel des laboratoires Dolby est une vraie mine d'informations sur les différentes normes créées par la marque.

« Tout ça, c'est bien gentil, Docteur MOX, mais qu'est ce que ça a à voir avec la Xbox ? »
J'allais y venir, jeune bambin, j'allais y venir... Mais sache que l'histoire du Dolby Digital sur console commence avec la... PlayStation 2 ! En effet, la première console compatible 5.1 n'est pas notre grosse boîte noire et verte, mais bien le rectangle noir et bleu ! Sony, souhaitant offrir aux joueurs les mêmes sensations sonores qu'au cinéma, a décidé d'implémenter la technologie Dolby Digital dans sa console. Petit problème, décoder en temps réel le son de 5 enceintes et d'un caisson de basses demande une sacrée puissance de calcul. Des calculs que la PS2 ne pouvait offrir à l'époque. Le géant nippon est obligé de couper la poire en deux : seules les cinématiques, beaucoup moins gourmandes, pourront exploiter pleinement le Dolby Digital 5.1. *Metal Gear Solid* en est l'exemple parfait... La Xbox, plus récente et donc plus puissante, peut s'offrir le luxe de gérer le 5.1 en temps réel.

« Mais docteur MOX, le son, dans un jeu, on s'en fiche ! L'important, ce sont les images ! »
Détrompe-toi, jeune bambin. L'année dernière, j'avais un élève qui disait la même chose que toi. Le petit Berreb. Depuis, il a investi dans un système 5.1. Aujourd'hui, il est le premier à reconnaître son erreur. Le Dolby Digital offre une vraie dimension de jeu supplémentaire. Avec le système d'enceintes ad hoc, on peut se déplacer et véritablement entendre le son « tourner » autour de soi. Notons pour l'anecdote qu'assez peu de jeux utilisent les enceintes comme Dolby le préconise. Les voix sortent rarement de la centrale, et perdent donc souvent en clarté. De plus, même s'ils sont encodés en Dolby Digital, la plupart des jeux n'utilisent quasiment pas les surrounds ou le caisson de basses... Il y a encore pas mal de progrès à faire !

« D'accord, docteur MOX, mais comment fait-on pour exploiter le 5.1 chez soi ? »
Commençons d'abord par le commencement : la connectique ! Mauvaise nouvelle, le câble d'origine ne vous permet absolument pas de bénéficier du Dolby Digital. Il va falloir investir dans un nouveau câble équipé d'une prise optique ou coaxiale. Sur Xbox, il n'y a que ces deux types de prises qui permettent d'exploiter correctement le 5.1. Le plus simple est d'acheter un câble Péritel Evoluée breveté Microsoft (avec branchement optique). De plus, certains kits ne fournissent pas la prise indispensable pour relier la Xbox et l'ampli intégré ! Et plus celui-ci est long, plus il est cher... Mesurez bien la distance qui séparera votre console de votre kit, une mauvaise surprise est trop vite arrivée. Seconde mauvaise nouvelle : l'équipement 5.1 de qualité est encore relativement cher. Pour exploiter le Dolby Digital, il faut donc impérativement 5 enceintes identiques, un caisson de basses et... un ampli compatible ! Celui-ci est connecté directement sur la Xbox, et diffuse le son sur les enceintes. Ne cherchez pas à vous en passer par quelconque moyen, il est indispensable ! N'espérez pas non plus exploiter le Dolby

www.dtstech.com : moins complet que le site Dolby, le site DTS permet néanmoins de glaner quelques informations techniques, notamment sur le complexe DTS ES...

PETIT LEXIQUE

Le point sur trois normes, souvent mal comprises...

LE DTS

Le DTS est une norme de compression. Comme le Dolby Digital, il permet d'exploiter le son sur 5 enceintes et un caisson de basses (voire plus dans certains cas), mais avec une qualité de restitution sonore supérieure. Plus coûteuse, cette technologie est souvent réservée au cinéma aux films au budget confortable. De même, assez peu de DVD propose une piste DTS. Sur PlayStation 2, une poignée de jeux l'utilisent. Notre grosse console noire étant compatible avec cette norme, on a toutes les raisons d'espérer que des jeux encodés en DTS verront le jour bientôt. Mais, pour le moment, aucun titre n'est annoncé...

LE DOLBY PRO LOGIC II

Le DPL II est un mode crée par les laboratoires Dolby, afin de diffuser tout type de source stéréo en 5.1. N'importe quel CD Audio, fichier MP3, ou émission de télé, peut ainsi voir son signal stéréo modifié et reproduit sur 5 enceintes et un caisson de basses. Il existe en fait deux types de Dolby Pro Logic II : Movie et Music. En mode Movie, les voix sont ramenées sur la centrale, la musique sur les avants, et certains bruitages sur les surrounds. Le résultat est parfois étonnant. Le mode Music permet d'écouter ses pistes préférées sur 5 enceintes. Les amplis compatibles DPL II offrent les deux modes.

LE THX

Le THX n'est ni une norme de diffusion, ni une norme de compression, mais uniquement une certification attribuée par les laboratoires Lucasfilms. Dans un premier temps, certaines salles de cinéma pouvaient, après inspection minutieuse de l'équipe de Lucas, bénéficier de cette certification, synonyme d'excellence en matière de restitution sonore Depuis, le THX s'est étendu vers d'autres domaines. Amplis Home Cinema, DVD, kits d'enceintes, cartes sons peuvent bénéficier de cette certification. Attention cependant, il n'est cependant pas rare qu'un DVD certifié THX soit de moins bonne qualité qu'un titre non certifié...

Digital sur votre bonne vieille chaîne Hi-Fi Bontempi de 1983, c'est peine perdue. Vous n'avez en fait que deux choix :
Soit investir dans un ampli Home Cinéma*, et un système d'enceintes 5.1. ou, dans un système destiné à la Xbox, intégrant un ampli ad hoc et les fameuses enceintes.
Théoriquement, la solution du Home Cinéma est la meilleure, à condition bien sûr de disposer de beaucoup de temps et de pas mal d'argent. De temps, car installer un système Home Cinema de qualité n'est pas de tout repos. Le choix de l'ampli et des enceintes ne doit pas se faire au hasard : il existe des contraintes techniques évidentes (puissance de l'ampli comparé à la puissance des enceintes, faire attention aux ohms...), et certains mariages ne sont pas des plus réussis. On peut en fait comparer le son aux couleurs. Chaque modèle d'ampli et d'enceintes à sa propre « couleur ». Certains mélanges donnent des résultats formidables, d'autres se transforment rapidement en jus de boudin. Mieux vaut passer du temps à se documenter, demander l'avis de professionnels, d'amis, et si possible d'aller écouter le plus de systèmes possibles. Au final, vous aurez passé beaucoup (mais alors beaucoup) de temps, et dépensé pas mal d'argent.
L'autre solution consiste à acheter un pack contenant enceintes et ampli intégré, spécialement conçu pour le jeu vidéo.
Le résultat est parfois étonnant. Des tests très sérieux ont démontré qu'il vaut mieux investir dans un système haut de gamme conçu pour le jeu vidéo, que dans un ensemble bas de gamme destiné au grand public.
De plus, un système 5.1 avec ampli intégré fonctionnera avec votre lecteur DVD. Attention, ce système a forcément des limites. Inutile de brancher un système de 150 euros dans une pièce de 25 mètres carrés. Inutile également d'investir dans un système Home Cinema à 1500 euros pour le brancher dans sa chambre de 9 mètres carrés. Votre système se doit d'être cohérent au regard de votre utilisation, de la taille de la pièce, et votre budget. Enfin, rappelez-vous que les amplis intégrés, même haut de gamme, ne sont pas comparables avec les vrais amplis Home Cinema. Moins puissants, ils offrent souvent beaucoup moins de fonctionnalités (réglages précis, tuner FM, Dolby Prologic II*, compatibilité DTS*). Leur but est de vous permettre de jouer dans les meilleures conditions, pas de transformer votre petit chez vous en salle de cinéma... Attention cependant, jeunes élèves, à ne pas confondre l'appellation 5.1 avec le Dolby Digital.
« Mais pourquoi docteur MOX ? C'est pas la même chose ? »
Oui et non, mes jeunes élèves... Attention au discours marketing. Plusieurs packs d'enceintes arborent fièrement les chiffres 5.1, mais ne sont pas du tout compatibles avec le Dolby Digital. A partir d'une source stéréo, ils diffusent le son sur les 5 enceintes et le caisson de basses. Ce n'est en fait que de la stéréo étendue... Un vrai kit Dolby Digital se doit d'arborer fièrement le logo officiel, et de proposer un ampli compatible.

***voir encadré correspondant**

Du THX en voiture ! : les laboratoires Lucas se diversifient. Le système sonore de certaines voitures sera bientôt certifié THX. A quand le frigo certifié ?

4 KITS 5.1 AU BANC D'ESSAI

La lecture de ces pages vous a convaincu d'investir dans un kit 5.1? Nous avons sélectionné quatre kits avec ampli intégré qui vous permettront de profiter des joies du Dolby Digital! De 199 à 499 euros, il y en a pour toutes les bourses!

LOGITECH Z-680

Puissance: 53 Watts RMS / satellites, 185 W RMS pour le caisson de basses. **Particularités:** décodeur DTS, mode Dolby Pro Logic II.
Prix: env. 500 €

Certifié THX, ce kit est particulièrement bien conçu. Les enceintes peuvent être accrochées au mur, ou plus simplement posées sur les pieds fournis. Les aigus s'avèrent particulièrement convaincants et la puissance de l'ensemble peut couvrir sans problème une pièce de 25 m². Une télécommande est fournie et l'ampli intégré dispose même d'un écran à cristaux liquide. Malheureusement, celui-ci, qui affiche des caractères noirs sur un fond bleu clair, devient illisible à plus d'un mètre cinquante. Si cet ensemble est clairement ce qui se fait de mieux en la matière, son prix est tout de même un peu excessif. Mais ces quelques réserves ne doivent pas vous dissuader: si ce joli joujou est dans vos moyens, n'hésitez pas, vous ne risquez pas de le regretter.

POINT PLUS	POINT MOINS
+ Le meilleur rendu sonore des 4 ensemble testés. + Le décodeur DTS et Dolby Pro Logic II intégré. + Conception générale.	- L'écran de l'ampli devient rapidement illisible, et ne peut être éteint. - Son prix.

VERDICT
Un ensemble particulièrement convaincant, mais au prix excessif.

CREATIVE INSPIRE 5.1 DIGITAL 5700

Puissance: 7 Watts RMS / satellites, 21 Watts RMS pour la centrale, 30 Watts RMS pour le caisson de basses.
Particularités: décodeur DTS, mode Dolby Pro Logic II.
Prix: env. 300 €

Cet ensemble 5.1 était encore, il y a quelques mois, ce qui se faisait de mieux en matière de kit haut de gamme. Comme le Z-680, l'ampli intégré permet le décodage du Dolby Digital et du DTS. Moins puissant, il offre un rendu sonore de très bonne qualité pour un ensemble multimédia, mais cependant inférieur à celui de son concurrent direct Made in Logitech. Ce sont principalement les aigus qui sont mis en cause, moins précis, et surtout beaucoup plus agressifs. En revanche, l'enceinte centrale se montre particulièrement convaincante. Les voix sont claires et détaillées: un bon point. Le design général, très sobre, est des plus réussis. Attention cependant, les câbles fournis ne sont pas très longs, et impossibles à remplacer. Creative a eu la bonne idée de livrer un câble optique, ce qui fera au moins 15 € d'économie. A n'en pas douter, la marque prépare le successeur du 5700. En attendant, si la qualité générale de cet ensemble est inférieure au produit Logitech, il offre cependant un meilleur rapport qualité/prix.

POINT PLUS	POINT MOINS
+ Rapport qualité/prix. + Design général. + Décodeur DTS. + Câble optique fourni.	- Aigus un peu agressifs.

VERDICT
Un ensemble très honnête, offrant un excellent rapport qualité prix.

Du côté de la connectique

Pour bénéficier du Dolby Digital, il faut impérativement posséder les bons câbles! Microsoft propose la Péritel évoluée, équipée d'une sortie optique, pour environ 30 €. Gamester propose également son pack haute définition, qui vous permettra également de vous brancher en S-VHS, pour environ 35€. Quel que soit votre choix, vous devrez ensuite investir dans un câble optique, dont le prix augmente avec la longueur! Une fois relié à votre ampli, vous pourrez enfin bénéficier du Dolby Digital!

■ **Dolby Digital EX:** il s'agit d'une norme de son 6.1, qui n'utilise en fait que 5 canaux pour transporter l'information. L'ampli, qui doit être compatible, fait le reste.

THRUSTMASTER 5.1 SOUND SYSTEM

Puissance totale en sortie: 60 Watts RMS.
Particularités: décodeur Dolby Pro Logic II intégré.
Prix: env. 230 €

Avouons-le, cet ensemble 5.1 Thrustmaster nous a quelque peu déçu. La première écoute est sans appel: le rendu sonore de l'ensemble est un cran au-dessous de son principal concurrent, le 5500 de Creative. Pourtant, ce dernier est vendu moins cher... Le son manque de relief et de profondeur, le caisson de basses manque de puissance tout comme les satellites, et surtout, les aigus sont omniprésents! On remarquera d'ailleurs que Thrustmaster ne communique pas la puissance en Watts RMS de chacun des composants, comme le font les autres marques... Le look général n'est pas des plus réussis. Les enceintes, en plastique, font un peu « toc », et la taille du caisson de basses ne trompera personne... Le 5.1 Sound System dispose cependant d'un ampli supportant le décodage en Dolby Pro Logic. Comparé au 5500 de Creative, le produit Thrusmtaster manque cruellement d'arguments...

POINT PLUS	POINT MOINS
+ Décodeur Dolby Pro Logic.	- Manque de puissance. - Esthétique assez ratée. - Concurrence: le 5500 de Creative.

VERDICT
Un ensemble bien décevant, qui n'a pour lui qu'un décodeur compatible Dolby Digital et Pro Logic... C'est bien maigre.

DES AMPLIS QUI SE REGLENT TOUT SEULS!

Vous en aviez rêvé, mais c'est Pioneer qui l'a fait! La marque a récemment sorti trois amplis Home Cinema qui bénéficient d'une fonction de calibrage automatique des enceintes. On relie un micro (fourni avec les modèles VSA-AX10 et VSX-D2011), l'ampli génère une série de son et ajuste indépendamment chaque enceinte et le caisson de basses! Le modèle haut de gamme se nomme VSA - AX10, et vaut tout de même 3600 €! Le modèle inférieur se nomme VSX - D2011, pour environ 1200 €, et le petit dernier, VSX-D1011, pour environ 1000 €, plus l'achat du fameux micro. A vos économies!

CREATIVE INSPIRE 5.1 DIGITAL 5500

Puissance: 6 Watts RMS pour la centrale et les satellites, 18 Watts RMS pour le caisson de basses.
Particularités: décodeur Dolby Pro Logic intégré.
Prix: env. 200 €

Le moins cher des ensembles 5.1 de ce comparatif n'est pas le moins bon! Dès les premières écoutes, le kit Inspire Digital 5500 surprend. Les aigus agressifs des précédents produits d'entrée de gamme Creative semblent définitivement oubliés. On a droit à un son chaud, très agréable, à mille lieues de l'ensemble Thrustmaster. On regrette cependant que Creative n'ait inclus une enceinte centrale dédiée, ce qui n'aurait rien gâché. De même, on aurait préféré que le tout soit relié par du vrai câble à enceintes. Pour 200 €, vous aurez droit à un ensemble d'une puissance respectable, au rendu sonore agréable et à la conception bien pensée. Attention cependant, il ne faut pas non plus s'attendre à une merveille de restitution polyphonique. En effet, le champ sonore manque un peu d'ouverture (des aigus moins agressifs, certes, mais aussi moins présents), mais le rapport qualité prix des Inspire Digital 5500 est excellent.

POINT PLUS	POINT MOINS
+ Prix. + Restitution sonore pour un produit d'entrée de gamme. + Design. + Dolby Pro Logic.	- Longueur des câbles des enceintes frontales.

VERDICT
Un ensemble très convaincant qui montre que Creative a su apprendre des erreurs du passé. Un très bon rapport qualité/prix.

❑ **Pas de DTS?** La Xbox est compatible DTS, mais encore faut-il que la fonction soit activée. Un petit tour dans les paramètres de son réglera la question.

LES JEUX QUI EXPLOITENT LE DOLBY DIGITAL

L'immense majorité des jeux Xbox est encodée en Dolby Digital. Mais très peu exploitent vraiment le procédé... On entend le plus souvent du 3.0 que du 5.1...

HALO

Le jeu de Bungie est, avec *Splinter Cell*, le soft qui exploite le mieux le Dolby Digital. Les voies arrières permettent d'identifier d'où provient un coup de feu, et où sont situés les coéquipiers. L'arrivée des vaisseaux se fait dans un retentissement de basses. Les scènes cinématiques utilisent beaucoup les surrounds pour plus d'immersion. L'inspiration cinématographique du développeur se retrouve jusque dans le mixage ! Une réussite en tous points (on le savait).

SPLINTER CELL

Autant dire que posséder un système 5.1 intensifie l'expérience *Splinter Cell*. Ainsi, on entend en permanence ce qui se passe derrière Sam Fisher. De nombreux bruitages exploitent les surrounds, mettant le joueur dans un état de tension permanente. Dans les rares extérieurs, on peut entendre la pluie, ou le vent. Enfin, Dès que l'on est découvert, le volume sonore augmente, la bande-son devient plus chargée. Une utilisation exemplaire de la bande-son.

TIGER WOODS PGA TOUR 2003

Le but de la bande sonore de *Tiger Woods* est de reproduire fidèlement les sons que l'on peut entendre sur un green. Et les détails sonores ne manquent pas ! Bruit du vent dans les arbres, acclamation de la foule, baisse du volume lorsque la balle s'élève, commentaires diffusés par la voie centrale. La bande-son de ce jeu est une petite merveille, auquel le soft doit beaucoup.

ODDWORLD

Les développeurs s'en sont donnés à cœur joie ! Les voies arrière sont constamment sollicitées, le paysage sonore change lors du passage d'intérieur en extérieur, et on peut véritablement entendre le son « tourner » lorsque l'on déplace la caméra. De plus, le soft est rempli de petits bruitages amusants, et parfois cocasses. Tout l'univers de Lorne Lanning se retrouve dans la bande-son de ce jeu, certes imparfait, mais bourré d'idées.

TUROK EVOLUTION

Le moins que l'on puisse dire, c'est que *Turok* ne fait pas dans la dentelle. Tous les canaux sont constamment utilisés, ce qui permet de mieux s'imprégner de l'ambiance du jeu. Là encore, on peut entendre les ennemis venir par derrière, le caisson de basses se met en branle (quand un dinosaure rugit, par exemple), et la bande-son est particulièrement dynamique. Un régal.

FIFA 2003

Qui n'a jamais rêvé d'entendre la foule l'acclamer ? C'est le cas dans *FIFA*, qui utilise les canaux arrière principalement pour reproduire les cris du public. Les voix des deux commentateurs sortent bien par la centrale, ce qui ajoute au réalisme général du jeu. De plus, certaines transitions utilisent complètement les différents canaux (parfois de façon exagérée), en diffusant le son sur chaque enceinte l'une après l'autre. De la pure ambiance stade.

PROJECT GOTHAM RACING

Les courses urbaines de *PGR* bénéficient beaucoup de l'apport de la bande-son. En effet, le soft permet de choisir différentes stations radio ! Le crissement des pneus est très bien rendu, le caisson de basse se met en action à chaque accélération, et les surrounds s'expriment dans certains virages. *PGR* n'est pas le plus étonnant, mais il est terriblement efficace.

DEAD OR ALIVE 3

On en connaît plus d'un qui ont monté le volume de leur caisson de basses uniquement pour le plaisir d'entendre celui-ci s'exprimer à chaque coup porté à l'adversaire ! Les surrounds sont bien présents, même si on aurait aimé que le son de chaque carte soit un peu plus typé.

RALLISPORT CHALLENGE

L'utilisation du son dans *Rallisport Challenge* est assez similaire à celle de *Project Gotham Racing*. Un effet tournoyant est utilisé à chaque début de course, on peut parfois entendre le public crier sa joie dans les enceintes surrounds. Le caisson de basses est utilisé pour reproduire le bruit du moteur. Lors de parties Multijoueur, on peut entendre les concurrents se rapprocher ou s'éloigner.

Plus d'infos ? Pour obtenir plus d'infos sur les toutes dernières nouveautés en matière d'amplis, d'enceintes et de Home Cinéma, vous pouvez consulter les pages de nos confrères des *Années Laser*.

Le Magazine Officiel Xbox

XPERTISE

SOMMAIRE - MODE D'EMPLOI

Cyril Berrebi
Fonction : RCA
Pour la Saint Valentin : la Saint qui ? Ça me dit vaguement quelque chose. C'est pas un perso caché de *Resident Evil* ? Non ? Ah... J'irai chercher des infos sur le forum du mag, peut-être aurai-je la réponse...

Cyrille Tessier
Fonction : RC
Pour la Saint Valentin : je vais être encore plus prédateur sur le Net. Je galère pour trouver une nana de plus de 1m80. Si vous avez des grandes sœurs ou travaillez dans un club de basket féminin, vous savez quoi faire...

Frédéric Brunet
Fonction : chef de rub
Pour la Saint Valentin : pour faire plaisir à ma copine, je vais tenter le record des 24 heures sans allumer une console ou un téléviseur. Comme je suis royal, et si je tiens le coup, je l'emmène avec moi se taper la cloche chez Buffalo !

Jean-François Mariotti
Fonction : pigiste
Pour la Saint Valentin : une fête des amoureux ? Drôle de concept. Comment ? Il faut être gentil et offrir un cadeau ? Je crois qu'il y a quelque chose traitant de ce sujet dans un film de Roger Corman, je vais tâcher de m'en inspirer...

Dominique Molinaro
Fonction : pigiste
Pour la Saint Valentin : une fête mercantile ! Pas besoin de ça pour être romantique. Je la boycotte donc : je vais rester sagement chez moi avec ma chérie, mes elfes, mes trolls et quelques barriques d'hydromel.

Keem Tran
Fonction : pigiste
Pour la Saint Valentin : voilà, j'ai *sonne-per*, j'me cherche une p'tite zouze qui crèche dans le 9-3 ou à Paname. J'fais du sport, j'ai une Honda qui tue et j'me sape classe. On dit qu'j'fais trop la fête, mais si j'me trouve une meuf, j'me calme, juré !

Y'A VRAIMENT PLUS D'SAISONS !

« Le jeu vidéo est devenu une industrie qui carbure à plein régime tous les jours de l'année, sans temps mort ni rupture de tempo. »

Bienvenue dans une rubrique où il ne se passe rien : c'est normal, c'est le début de l'année, les éditeurs sont en vacances jusqu'à l'E3. D'ailleurs, je vais en profiter pour prendre des congés et partir deux mois à Copacabana grâce aux bakchichs versés par Microsoft et les éditeurs, histoire de revenir en forme pour la rentrée. Rendez-vous dans trois numéros pour une avalanche de tests ! Bon, trêve de plaisanterie (quoique, je partirai bien au soleil ...). Le scénario catastrophe décrit ci-dessus a (hélas !) été d'actualité pendant les précédentes générations de consoles. Mais les temps changent ! Finie l'époque bénie où les testeurs profitaient des quelques mois d'accalmie printanière pour cultiver leurs *skills* en rejouant aux hits de fin d'année en mode Ultra hardcore extrême. Le jeu vidéo est devenu une industrie qui carbure à plein régime tous les jours de l'année, sans temps mort ni rupture de tempo. Vous pensiez vous rouler les pouces, terrassé par la fatigue après avoir achevé tous vos jeux reçus à Noël ? Vous vous fourrez le pad dans l'œil jusqu'au cortex (ça doit faire mal, surtout si on oublie de débrancher de la console) ! Difficile de dire non à une bonne partie de *Metal Gear Solid 2 : Substance*... Prévoyez du temps libre, l'animal est long à domestiquer et les missions VR sont suffisamment nombreuses pour vous tenir occupé pendant quelques semaines ! Et si jamais vous ne pouvez plus voir un espion en peinture pour cause d'indigestion de *Splinter Cell* (on vous avait pourtant dit d'être raisonnable durant les fêtes !), vous pouvez, pardon, vous devez, vous rabattre sur le sublimissime *Racing Evoluzione*. Vous cherchez un *sparring partner* pour vous entraîner aux FPS en attendant le Live ? *Phantom Crash* vous attend ! Les fétichistes du cuir et du métal, quant à eux, auront la chance d'exorciser leur coupable passion avec, respectivement, *BloodRayne* et *Big Mutha Trucker*. Pour conclure, vous trouverez en fin de rubrique un bref rappel de jeux précédemment testés dans ces pages qui bénéficient d'une baisse de prix. Vous n'aurez plus aucune excuse pour agrandir votre collection ! De mémoire de testeur, on n'avait jamais vu de telles précipitations ludiques pour un début d'année. Y'a vraiment plus de saisons, mais ce n'est certainement pas nous qui allons nous en plaindre...

FREDERIC BRUNET
Chef de rubrique Xpertise

Vous remarquerez certainement des différences de qualité entre les images des jeux testés dans cette rubrique. Explication : selon la version mise à notre disposition par l'éditeur, nous employons une carte d'acquisition vidéo (images pas très nettes) ou un système de capture réseau propre à la Xbox, offrant de bien meilleurs résultats. Nous utilisons aussi des images mises à disposition par les développeurs, de très bonne qualité également. Cependant, nous veillons à ce que tout soit conforme à la réalité et n'embellisse ou n'enlaidisse le jeu... Impartialité avant tout !

LE SYSTEME DE NOTATION

De 0 à 5	De 6 à 9	De 10 à 13	De 14 à 17	18 et plus
Scandaleux ! Ce jeu n'aurait jamais dû être mis en vente tant ses carences sont inacceptables. Complètement raté sur la forme et le fond, il ne mérite que l'oubli.	Des gros soucis de conception empêchent ce jeu d'atteindre la moyenne. Même si vous aimez le genre, il existe toujours une alternative. A acheter en soldes...	C'est pas mal, mais... C'est ainsi que l'on peut résumer nos sentiments devant un jeu ayant obtenu une telle note. Jetez un œil dessus si le thème vous intéresse.	Un bon titre, qui saura vous occuper et vous réjouir. Il mérite l'investissement et se positionne comme un classique dans sa catégorie. Achetez-le, vous ne le regretterez pas.	Chef-d'œuvre en vue ! Rares seront les jeux à obtenir l'appellation Elite... Ces titres rendront vos amis verts d'admiration devant tant de raffinement et de débauche technique.

LE TEXTE
Une argumentation concise qui examine les points forts et les défauts du titre. Le testeur y exprime son avis en toute liberté.

ENCADRE
L'un des points les plus intéressants du jeu est ici expliqué en détail. Que cela soit l'éventuel mode Multijoueur, un petit coup de pouce sur un passage précis ou un petit détail qui fait la différence, nous n'avons pas pu résister à l'envie de vous en dire plus !

IMAGE
Faites-vous une idée des graphismes.

LE PAVE VERDICT
La synthèse du texte principal. Sa lecture est un bon moyen pour se faire rapidement une idée avant de se plonger dans le texte.

LES ICONES
Le premier symbole vous indique que ce jeu est une exclusivité de la Xbox et que vous ne le trouverez sur aucune autre console. Le deuxième signale qu'une version jouable de démonstration est disponible sur le DVD qui accompagne le magazine : vous pourrez y jouer une fois la lecture terminée (ou avant si vous n'êtes pas patient...). Enfin, le dernier vous signale la présence d'une vidéo de présentation incluse dans le DVD.

INFOS PRATIQUES
Vous trouverez ici les petits renseignements indispensables pour mieux connaître un jeu. Outre le nom du studio de développement, vous saurez si le titre possède ou non un mode Multijoueur, si des accessoires spécifiques sont conseillés pour sa pratique et, plus important encore, son prix ainsi que sa date de sortie.

SOMMAIRE

- Big Mutha Trucker 78
- BloodRayne 66
- Dark Angel 64
- Metal Gear Solid 2 72
- MX Superfly 79
- Racing Evoluzione 56
- Rally Fusion 62
- Phantom Crash 68
- Rubrique PromoXion 80

Une réévaluation des jeux qui ressortent à prix réduits.

VERDICT

GRAPHISME
La Xbox est un monstre de puissance : les jeux doivent donc nous en mettre plein les yeux !

SON
Un paramètre à ne pas négliger, surtout sur une console qui gère les effets sonores en 5.1.

JOUABILITE
Détermine la facilité de la prise en main et la cohérence du gameplay. Un facteur très important, vu la relative complexité de la manette.

DUREE DE VIE
De cinq minutes à plusieurs mois, l'espérance de vie d'un jeu varie ! Nous analysons l'intérêt du titre, en solo comme en Multijoueur.

BIEN VU !
+ Un détail qui nous a vraiment enthousiasmés.
+ Un autre point positif !
+ Puisque l'on vous dit que c'est bien, croyez-nous !

DOMMAGE...
- Les développeurs n'ont pas pensé à corriger ce défaut.
- Un petit point gênant...
- ... Qui nous enquiquine !

EN RESUME
Vous trouverez ici la synthèse du test. Tout ce qu'il faut savoir en un coup d'œil est ici. Mais pour plus d'explications, lisez le reste !

LE MAGAZINE OFFICIEL XBOX VERDICT

X / 20

LES STARS DU X

Les jeux Elite
Le top. Les titres qui obtiendront cette distinction peuvent être achetés les yeux fermés tant leur finition est exemplaire.

Le jeu du mois
C'est un titre qui sort nettement du lot commun grâce à des qualités indiscutables. Investissement conseillé, faites-nous confiance !

La sélection
Un avis purement subjectif. Ces jeux ont fait l'unanimité à la rédaction : nous avons du mal à en décrocher !

Xbox Live
On peut y jouer en ligne ou télécharger des suppléments grâce à une connection haut débit. Idéal en multijoueur.

Miraculeux : Fred a tellement été scotché par le jeu qu'il a oublié de disparaître pendant plusieurs jours. Il est resté figé devant le poste de capture, absorbé par sa conduite. Du jamais vu !

Le meilleur jeu de course arcade de ces trois dernières années ? Vous le trouverez sur Xbox et nulle part ailleurs !

RACING EVOLUZIONE

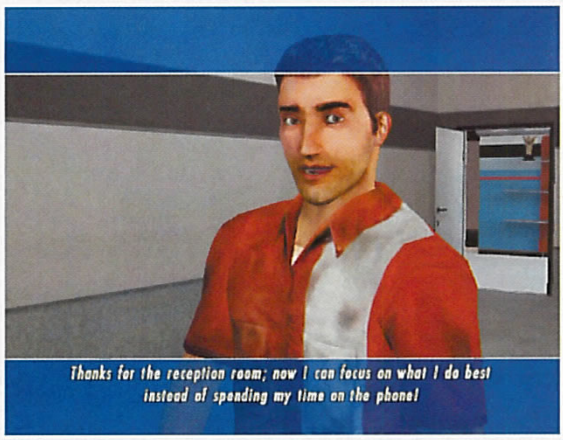
FRED

INFOS

GENRE : **COURSE**
DEVELOPPEUR : **MILESTONE**
EDITEUR : **INFOGRAMES**
NOMBRE DE JOUEURS : **1 OU 2**
PRIX : **ENVIRON 60 €**
DISPONIBLE : **OUI**

Chi va piano, va sano ou plus simplement, en français dans le texte : *lentement mais sûrement.* Les Italiens de Milestone ont dû longuement méditer sur cette devise : cela fait un bon moment que l'on vous parle de *Racing Evoluzione*... Une nonchalance étonnante pour un développeur qui a bâti sa réputation sur des jeux de course ! En 1995, ce petit studio transalpin (nommé Graffiti à l'époque) avait jeté un pavé dans la mare PC en sortant de nulle part une véritable bombe. Baptisé *Screamer*, ce petit bijou d'arcade s'était vite imposé comme une référence grâce à ses graphismes inouïs et surtout, son framerate incroyablement constant et élevé. Simultanément, Namco sortait sur PlayStation un titre assez identique qui allait marquer les esprits : la saga des *Ridge Racer*. La mémoire collective des gamers s'est plus facilement souvenue du hit nippon que de l'obscur petit jeu italien mais, presque huit ans plus tard, la roue tourne. Milestone effectue un dépassement anthologique sur son adversaire et le laisse sur place ! Ce titre est à la Xbox ce que *Ridge Racer* a été à la PSone : un mètre étalon de qualité technique et de plaisir de jeu. En matière de sports mécaniques, nous avions déjà été gâtés avec *RalliSport Challenge*, *Project Gotham Racing* et *Moto GP. Racing Evoluzione* place la barre encore plus haut et offre à la Xbox le jeu de course qui lui manquait. Nous avouons avoir eu de sérieuses incertitudes quant à sa qualité finale, la gestation du jeu n'ayant pas été particulièrement calme : Milestone a longtemps hésité entre simulation et arcade. Mais le résultat final dépasse,

Vocabulaire : les membres de la rédaction ont eu le privilège de découvrir l'étendue du vocabulaire de Fred lorsque celui-ci s'énerve sur un jeu. Une anthologie de poésie...



↑ Votre chef mécanicien, le roi du custom !

↑ Attention, ça saute ! Les bosses ne pardonnent pas...

↑ Regardez ce que vous avez fait du bas de caisse de la Mustang...

↑ Le temps du garage en ruine est révolu, vive les usines modernes !

↑ Admirez le détail de la peinture du casque de votre concurrent.

↑ Les circuits urbains sont sans pitié avec leurs virages très marqués.

« Côté motorisation, rien à redire, avec des moulins survitaminés aux accélérations foudroyantes. »

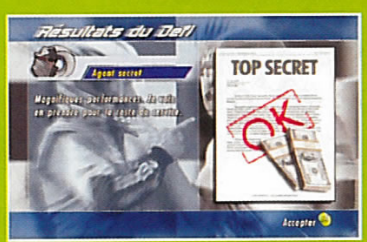
Et de loin, toutes nos espérances ! L'habillage du titre surprend tant il se trouve aux antipodes des menus tarabiscotés des productions concurrentes. En mode Dream, le cœur du jeu, vous incarnez un pilote constructeur : la rentabilité est votre motivation première ! D'un modeste garage de banlieue à une usine ultra moderne embauchant plusieurs centaines de mécanos, la route sera longue... Très longue même car vous devrez sortir victorieux de trente-neuf championnats avant de devenir un richissime nabab de l'automobile ! Mais vous ne serez pas seul dans cette entreprise, votre pote mécano vous apportera le soutien technique nécessaire et votre jolie comptable saura vous motiver via ses réflexions acerbes... *Racing Evoluzione* possède une chaleur que l'on ne retrouve nulle part ailleurs : plutôt que de cliquer bêtement dans des menus anonymes, vous croiserez des personnages secondaires, chacun avec sa propre personnalité. Rassurez-vous, les pauses causette ne durent pas bien longtemps et il vous est possible de sauter les *cut scenes* pour aller courir. Avant chaque course, vous devrez choisir un châssis. Au départ, vous vous contenterez d'un seul modèle, mais par la suite, vous aurez l'embarras du choix avec plus d'une vingtaine de modèles répartis en quatre catégories (Roadster, Sportscar, Supercar, Dreamcar). Chacun possède ses propres caractéristiques, mais tous sont dotés d'un look ravageur, arrondi mais agressif. Côté motorisation, rien à redire, avec des moulins survitaminés aux accélérations foudroyantes. Votre première caisse est un châssis de type Roadster, bien frimeur mais efficace (très italien quoi !). Vous taillerez la route face à d'autres voitures de ce groupe : Mercedes CLK, Toyota MR, Renault Spider, MG... Bref, que des caisses de *m'as-tu vu* ! Une fois essorées toutes les courses de première catégorie, le ton va se durcir et les cylindrées grossir. Mustang, CLK, Mitsubishi Eclipse, Toyota GT1 : fini de faire le mariole,

Trésor : de mauvaise grâce, Fred a laissé le jeu à la rédac pendant ses vacances. Jeff, Berreb et Cyrille attendaient avidement ce moment... Qui va récupérer le précieux disque ?

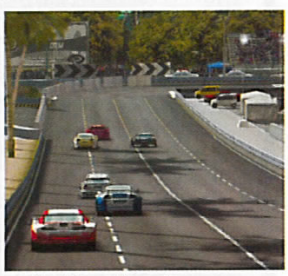
↑ Votre chef comptable : très allumeuse, mais assez désagréable au final.

↑ Gagnez le championnat pour gagner le cœur de la secrétaire !

↑ Ça frotte des ailes dans les virages. Seul le plus fort passe !



↑ Les écrans de chargement vous indiquent votre progression.



↑ C'est beau à en pleurer...

LES CHAMPIONNATS

Podiums obligatoires et progrès

Trente-neuf championnats, pas un de moins... Vous n'avez pas fini d'user de la gomme ! Les épreuves libres proposent plusieurs courses que vous pouvez courir dans l'ordre de votre choix et recommencer autant de fois qu'il vous plaira. Par contre, les championnats sont plus longs et ne peuvent être interrompus en cours de route. Ainsi, vous prévoirez entre 10 et 20 minutes de concentration pour chacun. Enfin, les épreuves d'endurance joueront avec vos nerfs en vous faisant disputer de très longues et très intenses compétitions...

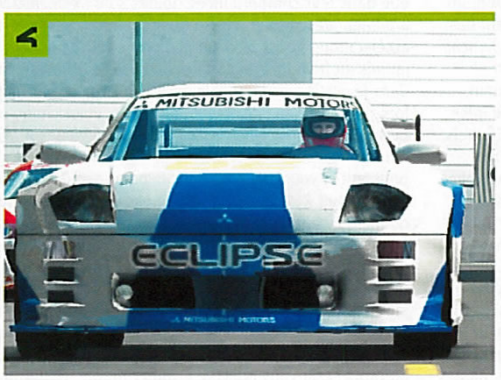
« Ces circuits extraordinaires repompent sans vergogne les plus beaux enchaînements des tracés de F1 et de GT. Hypnotique ! »

Il va falloir prouver qui est le meilleur à bord de caisses de plus de 400 chevaux ! La progression entre les différentes catégories s'opère tout en douceur mais reste conditionnée par vos résultats. Chaque podium augmente les ventes de vos modèles, vous rapportant des points à investir dans le budget *Recherche et Développement*. Une fois un certain seuil atteint, vous serez à même de construire un nouveau type de véhicule, débloquant ainsi de nouvelles épreuves. La durée de vie du titre force le respect : ce n'est peut-être pas aussi long que *PGR* mais, au moins, on ne se décourage jamais ! Car avec trente-neuf championnats et cinquante-quatre circuits disponibles, sans compter les courses surprises, il est bien difficile de s'ennuyer... Mais revenons aux voitures et à leur pilotage. Visiblement, Milestone a bien observé *Ridge Racer* et son feeling de conduite, basé sur la glisse et les bagarres. *Racing Evoluzione* propose deux types de gameplay pour satisfaire tous le monde : normal ou dérapage, chacun y trouvera son compte ! Il est également possible de paramétrer légèrement son engin en réglant les rapports de boîte et la force des appuis aérodynamiques de manière très simple. Les voitures de type Racing ressemblent, pour simplifier, à des modèles employés lors des compétitions de Grand Tourisme, tant dans le look que dans leur comportement. Toutes sont très agréables à piloter, grâce à une reprise de grip phénoménale lors des accélérations : c'est bien simple, on ne touche quasiment jamais au frein lors de certaines courses car tout se passe dans la gestion de la pédale de droite ! Vos concurrents font preuve d'une agressivité incroyable, voire choquante. Ce sont de vraies teignes, avec un comportement sur la piste qui frise les limites de l'incorrection : ils bouchonnent, poussent et vous envoient dans le bac à sable sans aucun état d'âme ! Résultat, on s'énerve et on cherche à faire de même, ce qui occasionne de très beaux chassés-croisés lors des courses. D'expérience, on vous recommande de doubler proprement car sinon, c'est l'enfer ! Le moteur physique, arcade oblige, n'est pas très poussé. Il donne l'impression que votre caisse pèse dix fois moins que celles de vos adversaires : lors d'un coude à coude, vous ressortirez toujours perdant... C'est injuste, certes, mais au moins cela vous obligera à rouler propre. Néanmoins,

■ ***Apex*** : c'est le nom du jeu en version américaine. Cela veut dire apogée. Nous, on préfère *Racing Evoluzione*, ça sonne mieux...

VOITURES DE RÊVE

Vous croiserez le fer avec une quarantaine de voitures différentes, toutes sous licence ! Au début, la Lotus Elise et le Renault Spider vous feront cauchemarder puis la Toyota GT One et la Mitsubishi Eclipse prendront le relais dans le classement de vos Némésis personnelles. On note l'apparition de concept cars, comme par exemple la Renault Talisman, un monospace aux performances dignes d'une monoplace, et de la très fashion Aston Martin Vanquish. Vous pourrez toutes les essayer en mode Arcade !



↑ Aïe, votre bas de caisse est en miettes... Au passage, un petit effet d'étincelles.

↑ Les concurrents ne manquent pas de prestige, comme cette Mercedes CLK.

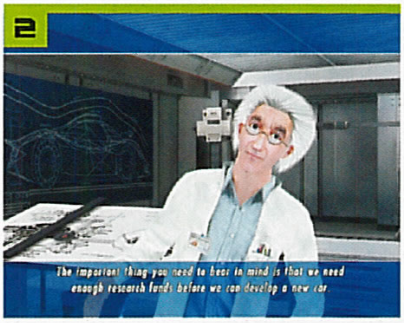
« Vos adversaires s'adaptent avec brio à votre vitesse et offrent des courses aux cadences infernales. »

on s'amuse comme jamais car les concurrents s'adaptent plutôt judicieusement à votre vitesse, vous offrant des courses aux cadences infernales. Avec plus de cinquante circuits disponibles (en comptant les mirrors), Milestone n'a pas fait dans le léger, d'autant que toutes les pistes sont extrêmement bien dessinées. Les courses urbaines possèdent des tracés très intéressants, à base de longues lignes droites se terminant abruptement par des virages à 90 degrés. Bien que chaque ville possède un nom fantaisiste, on a l'impression de reconnaître de célèbres métropoles : Hong Kong et ses gratte-ciel portuaires, New York et ses grands parcs, Paris et les quais de Seine... Du très bon travail côté ambiance ! Les ovales, eux, semblent sortis tout droit du championnat IRL ou Nascar et demandent une très grande concentration de conduite malgré leur tracé simpliste au demeurant. Les circuits sont, quant à eux, tout bonnement extraordinaires. Repompant sans vergogne les plus beaux enchaînements des authentiques circuits employés en F1 ou en GT, ce sont de véritables morceaux de bravoure à la rythmique de course hypnotique. Mention spéciale à Fukohama et ses virages paraboliques vicelards débouchant sur des chicanes nerveuses. Jamais à court de bonnes idées, mais totalement dépourvus de bon sens commun, les game designers ont inclus des pistes visiblement très inspirées par les petites routes de montagne transalpines. Si ce genre de parcours s'avère très amusant au volant d'un roadster, les choses se compliquent au volant des GT. Imaginez une piste de douze kilomètres de long, sinueuse à souhait, parsemée de dévers et d'épingles... Le jeu flirte alors avec le rallye, sauf qu'ici, vous courrez sur des voitures plus adaptées au tarmac qu'au gravier : au secours ! C'est dans ce genre de circonstances que vous prendrez conscience de la qualité irréelle du grip des caisses. On prend alors un pied monstrueux à bondir

■ **Détail qui tue :** lors de replays, regardez attentivement les casques des autres pilotes. Leur robe semble avoir été inspirée par celle employée par des pilotes de F1, comme Schumacher par exemple...

RECHERCHE ET DEVELOPPEMENT

C'est ici que réside le savant fou du jeu. Avec ses cheveux blancs en pétard et sa blouse de médecin urgentiste, ce vieillard enthousiaste est un peu votre cerveau : il dessine et conçoit tous les bolides qui sortiront de vos ateliers. Pour chaque catégorie, vous disposerez de trois châssis pouvant plus ou moins évoluer. Sachez qu'arrivé au stade Dreamcar, vous serez limité à un seul modèle, donc choisissez bien ! Surtout, pensez à accumuler les premières places pour accélérer le développement. Et surtout, n'hésitez pas à refaire d'anciennes courses afin d'engranger des points.



↑ Le « bouchonnage » : une véritable plaie.

↑ Sous les ponts, le tracé parabolique est vicieux.

↑ On ne se lassera jamais de la beauté des replays...

LE MODE 2 JOUEURS

Face à face

Visiblement très absorbé à peaufiner le moindre détail du mode Dream, Milestone a un peu laissé de côté les modes Multijoueurs. C'est un peu le parent pauvre du jeu : vous ne trouverez qu'un simple mode Duel en écran partagé. Pas grand-chose à lui reprocher cela dit, hormis son manque de fantaisie... Nous croisons très fort les doigts pour que *Racing Evoluzione 2* soit compatible Live !

de virage en virage en défiant l'ensemble des lois de la gravité, tout en gardant un œil en vue arrière (il n'y a pas de rétro) pour essayer de contenir la meute lâchée sur vos talons... Que dire sur le traitement graphique de *Racing Evoluzione* que vous ne constatiez déjà en regardant les images qui accompagnent cet article ? D'une beauté à couper le souffle, on ne perçoit jamais de ralentissement, même avec huit véhicules en course. Notons aussi le soin apporté aux détails d'une richesse indéniable. Votre caisse affiche les reflets du décor dans sa carrosserie : du jamais vu, d'autant qu'il ne s'agit pas d'une astuce de programmation, mais bel et bien de temps réel, du vrai ! Les accrochages font voler les rétroviseurs et marquent les carrosseries et, bien sûr, chaque centimètre carré de revêtement de sol a été passé à la moulinette bump mapping... Bref, du pur bonheur qui enterre tout ce qui se fait chez la concurrence, y compris sur Xbox ! A côté de *Racing Evoluzione*, *Quantum Redshift* paraît fadasse... Juste pour la forme, on va râler sur le manque d'effets de particules et l'absence de toute condition climatique. Mais à part ça, il n'y a rien à signaler, le framerate ne descend jamais en dessous des 60 images par seconde. Pour résumer, cela faisait longtemps que nous n'avions pas croisé un titre aussi fun et d'une telle maestria technique. *RE* est un jeu tout simplement magique, à la réalisation et au gameplay divinement exceptionnels. Préparez-vous à l'acquérir de toute urgence !

VERDICT

GRAPHISME
Tout simplement sublime ! La modélisation des caisses et des décors frise le parfait. Aucun ralentissement !

SON
De bonnes boucles techno accompagnent les bruitages des moteurs : l'immersion est grandement garantie.

JOUABILITE
Elle s'avère très orientée arcade certes, mais est ultra efficace ! On fait ce que l'on veut (ou presque) avec son bolide.

DUREE DE VIE
Trente-neuf championnats, une cinquantaine de pistes et des dizaines de voitures à maîtriser !

RACING
- Aucun ralentissement.
- Courses passionnantes et IA vicieuse.
- Très bonne ambiance.

WARNING
- Manque d'effets de particules.
- Pas d'effets climatiques.
- Pas de rétroviseur !

EN RESUME
Le jeu qui manquait à la Xbox ! Techniquement au top, *Racing Evoluzione* va vous offrir des sensations routières grandioses grâce à sa prise en main simple et son ambiance méchamment accrocheuse. Un titre majeur !

LE MAGAZINE OFFICIEL XBOX VERDICT

17/20

Grand absent : on déplore l'absence de toute Ferrari dans le jeu, certainement à cause du prix astronomique de la licence. On aurait espéré un peu plus de solidarité nationale de la part de la marque au cavalino...

↑ Montez dans votre 206 WRC et carburez à fond la caisse !

Entre arcade et simulation, *Race of Champions* cherche le compromis.

RALLY FUSION : RACE OF CHAMPIONS

KEEM

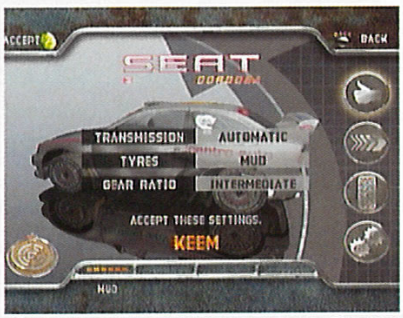
↑ « Suivre le leader » est un mode original, stressant et fun à la fois.

INFOS

- GENRE : **COURSE**
- DEVELOPPEUR : **CLIMAX**
- EDITEUR : **ACTIVISION**
- NOMBRE DE JOUEURS : **1 A 4**
- PRIX : **ENVIRON 60 €**
- DISPONIBLE : **OUI**

Les jeux de course automobile sont devenus le pain quotidien de la Xbox. En à peine un an, la machine a vu défiler plus d'une vingtaine de softs sur le sujet. Et quand un nouveau produit du genre pointe le bout de son nez à la rédaction, une certaine appréhension se fait ressentir quant à l'intérêt supplémentaire qu'il pourrait susciter. Climax Motorsports, déjà responsable du fabuleux *Moto GP*, devrait toutefois se démarquer du lot avec ce titre. Première constatation, la réalisation est plus que convenable avec des automobiles correctement modélisées et des effets climatiques sympas. Cependant, il se dégage une désagréable impression de froideur dans l'ensemble. Aussi, les premières minutes laissent présager une maniabilité sommaire. Typée « arcade », elle renforce d'autant cette sensation de se retrouver face à une production fade. En effet, les modèles physiques ainsi que le comportement des véhicules sont pour le moins surprenants. Le point faible du jeu réside en fait dans la mauvaise gestion de la masse des voitures. Elles semblent être faites de carton et se déportent d'étrange manière sur la piste. Ce constat se confirme lors des chocs, les éléments de la carrosserie se détachant avec une trop grande facilité. Néanmoins, en s'attardant un minimum (le temps de se former à la conduite « *space* »), *Rally Fusion* finit par piquer la curiosité. Les modes de jeu sont nombreux et, par-dessus tout, font montre d'une variété qui fait plaisir à voir. Que ce soit le mode principal (ROC Challenge), les annexes (Race of Champions ou Custom Championship

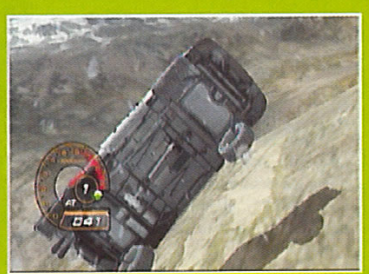
■ **Changement de voie :** Climax nous a offert un jeu qui est loin de la simulation très pointue de *Moto GP*. On n'y perd pas trop au change et cela nous rappelle l'excellence de *Sega Rally*.



↑ Voici les réglages possibles sur votre véhicule.

↑ Appuyez sur Back pour vous remettre au centre.

↑ Heureusement, ce n'est qu'un jeu vidéo.



↑ C'est le Game Over assuré dans ces cas-là...

L'HOMME QUI TOMBE A PIC

Vive les Crash Test Dummies !

L'un des aspects les plus jubilatoires du jeu reste les étonnantes cascades. Les voitures étant particulièrement fragiles et les concurrents très hargneux, il ne sera pas rare de se retrouver en train de faire des tonneaux et autres dangereuses vrilles. C'est dangereux car cela fait perdre énormément de temps. Ensuite, cela endommage le véhicule, modifiant ainsi considérablement la conduite. A noter que si une roue venait à se détacher ou que vous tombiez de très haut, la disqualification serait alors votre seule récompense.

↑ Les véhicules se salissent et se déforment en temps réel.

↑ Le déblocage des bolides se fait sous forme de duels.

↑ Attention aux pistes sous la neige !

à débloquer) et même le Quick Race, ils sont tous riches, longs et présentent un réel intérêt. Quelques exemples de l'originalité du soft : les voitures (19 au total) se débloquent au détour d'épuisants duels contre des pilotes très hargneux (dont certaines figures emblématiques de la discipline). Le copilote réagira en temps réel sur la situation. Une portière se détache, il vous le fera remarquer. Votre manipulation est irréfléchie et dangereuse ? Cela donnera droit à un reproche virulent de sa part. Il se montrera même défaitiste si vous perdez trop de temps ou que le véhicule est gravement endommagé. Les challenges nombreux, attractifs et variés à souhait, impliquent une durée de vie conséquente (slaloms entre des plots, duels, courses contre la montre, courses-poursuites, élimination...). Mention spéciale pour l'épreuve intitulée « Suivre le leader ». Cet exercice attribue à tous les concurrents une sorte de jauge de vie qui se vide au fur et à mesure de la course. Sachant qu'elle baisse plus ou moins vite selon la position (et qu'elle ne diminue pas pour le premier), il faudra jouer serré en tentant de prendre la tête et d'y rester le plus longtemps possible afin de remporter l'épreuve. Le multijoueur contribue aussi largement à la richesse de *Rally Fusion*. Quatre joueurs pourront prendre part aux divers challenges rencontrés en solo. Autre point positif, il faudra passer des sortes de permis *via* des épreuves en tout genre en vue de débloquer les circuits. Passé les premiers instants qui nous laissent dubitatifs, *Rally Fusion* réussit le pari de nous scotcher à l'écran pendant des heures. A l'arrivée, *Race of Champions* est l'astucieuse fusion entre du rallye typé arcade et d'un système de progression à la GT.

VERDICT

GRAPHISME
Soignés dans l'ensemble, les graphismes ont bénéficié d'un travail minutieux. La somme de détails apparents est considérable.

SON
L'environnement sonore est trop discret et le son du moteur est étouffé. Un bon point pour les commentaires du copilote.

JOUABILITE
Les modèles physiques étant fantaisistes, il est difficile de manier les véhicules et il faut du temps avant de les maîtriser correctement.

DUREE DE VIE
Il faudra posséder des nerfs d'acier et des réflexes en béton pour venir à bout du soft. A condition de s'habituer au style de conduite...

CHAMPION
+ Les cascades spectaculaires.
+ Les détails qui tuent.
+ Le nombre de challenges et leur diversité.

CHAMPIGNON
- Les voitures pèsent 10 grammes.
- La physique trop délirante.
- Réglages sommaires.

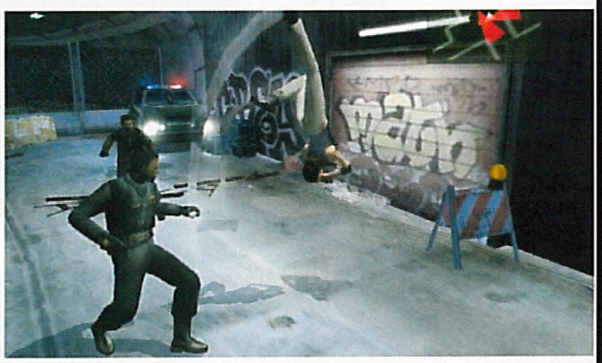
EN RESUME
Rally Fusion **est un très bon jeu de course arcade. Il faut juste prendre le temps d'assimiler un style de conduite assez particulier. Passé ce temps d'adaptation, on se régale !**

LE MAGAZINE OFFICIEL XBOX VERDICT

13/20

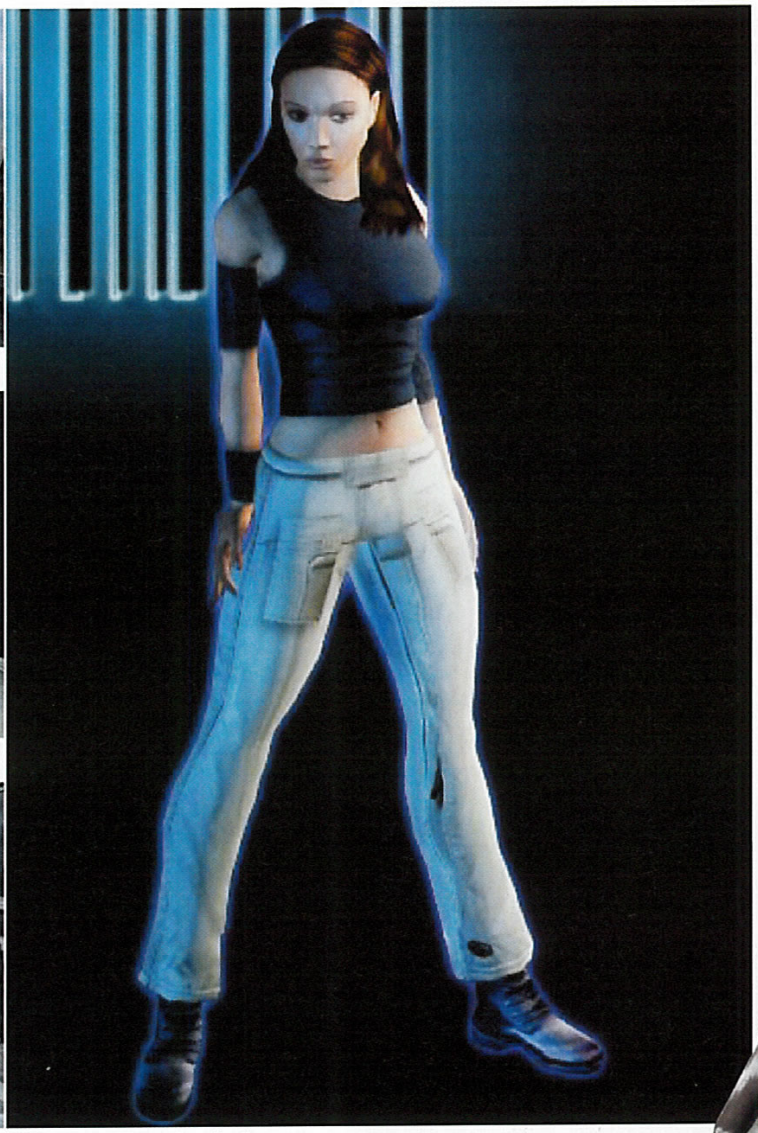
■ **Changement de voix :** le copilote se montrera très réceptif au style de conduite. Confiant quand vous manœuvrerez comme un dieu, il empruntera une voix dramatique dès que la situation sera critique.

↑ L'endroit typique où se déroule l'épilogue d'un épisode.



↑ Quelques pirouettes pour impressionner les adversaires.

↑ Les ennemis s'écrasent de façon assez amusante sur les murs.



↑ Max, une adepte du collagène.

Une poupée, des combats, de l'infiltration... Que demande le peuple ? Un vrai jeu, peut-être.

DARK ANGEL

CYRIL BERREBI

↑ Un saut vrillé pour se tirer d'une situation délicate.

INFOS

GENRE : **ACTION/AVENTURE**
DEVELOPPEUR : **RADICAL**
EDITEUR : **VIVENDI**
NOMBRE DE JOUEUR : **1**
PRIX : **ENVIRON 60 €**
DISPONIBLE : **OUI**

Deux saisons, c'est tout ce que la série de James Cameron censée venir faire de l'ombre à *Buffy* et autre *Caméléon*, aura tenu. Manque de rythme, manque d'ambition, malgré quelques idées intéressantes et une mise en scène assez dynamique, *Dark Angel* n'aura pas suscité l'engouement des foules. Reste une série honnête dont le potentiel n'aura pas été exploité de façon optimum.
Et forcément quand même quelques fans qui devaient attendre depuis longtemps cette adaptation en jeu vidéo pour faire revivre quelques heures de plus la pulpeuse Max. Mais comme dit le proverbe : « les chiens ne font pas des chats »... Et tout ce que Radical propose avec ce *Dark Angel*, c'est un divertissement passable, sans grande ambition, avec quelques idées sympathiques mais qui ne fait pas le poids face à la concurrence. Un peu d'infiltration, des distributions de kicks et de punchs, un soupçon (mais léger alors...) d'aventure ne suffiront pas à vous garder bien longtemps les yeux rivés sur la modélisation presque réussie de Jessica Alba. Répétitif, mal dosé, à la prise en main très approximative, *Dark Angel* ne vous retiendra que par quelques séquences de baston assez dynamiques. Tout

■ **Passe-muraille :** un superbe bug (sur la version finale, c'est du propre...) nous a expédiés à plusieurs centaines de mètres du décor...

GADGETS

La partie aventure/infiltration se résume à quelques systèmes « clef/porte » très simples et quelques engins de diversion.

1

Stealth Gun : vous permet de neutraliser un ennemi à distance.

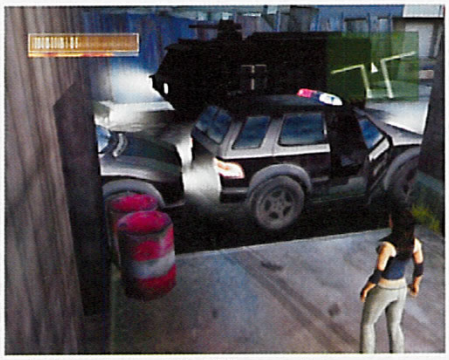
2

Tonfas : augmente les dégâts infligés. Se brise au bout d'un certain nombre de coups.

3

Talkie Walkie : permet d'attirer un garde hors de sa séquence de patrouille.

↑ Allez-y de front, ça marche tout aussi bien...



↑ Le briquet permet de débloquer votre passage.

↑ Un gros chauve s'entraîne au lancer de Jessica Alba.

un arsenal de combinaisons pieds/poings et de projections spectaculaires sont mis à votre disposition par l'intermédiaire de votre poupée génétiquement modifiée. Dans certains cas, il faudra la jouer plus fine et tenter d'arriver dans le dos de vos adversaires sans qu'ils en soient conscients afin de leur briser la nuque. Il est possible de se coller au mur, de se déplacer en silence ou même d'utiliser des leurres auditifs pour tromper leur vigilance. Hélas, ces phases se révèlent souvent beaucoup plus lourdes qu'excitantes car elles vous obligent tout simplement à apprendre par cœur le chemin à suivre et le trajet des rondes. Elles deviennent presque infernales quand un temps limité vient s'ajouter aux difficultés rencontrées. D'autant que le dosage de certains passages est mal calculé. Manque de savoir-faire ou volonté d'accroître artificiellement la durée de vie, on a parfois la désagréable impression que les points de sauvegardes ont été placés complètement au hasard. Et que dire des chargements imposés à chaque fois que vous devez reprendre au check point précédent ? Sans parler de la gestion de la caméra souvent prise en défaut. Le tableau semble bien noir et il est près de l'être complètement. Heureusement pour les amateurs de beat'em up, il faut reconnaître que les séquences d'action tiennent la route. On apprécie les nombreux éléments de décor destructibles, la façon dont les ennemis s'écrasent contre les parois et les ralentis occasionnés par certaines de vos attaques. Une adaptation qui n'est pas sans rappeler celle de *Terminator* (*MOX* 9, 7/20) par son univers sombre, ses qualités et ses défauts. Réservé aux inconditionnels de la série qui auront la sagesse de le dénicher en occasion plutôt que de se ruer aveuglément dessus.

VERDICT

GRAPHISME
Modélisation et animation plutôt correcte. Pas mal d'éléments du décor destructibles. Mais très loin de ce dont est capable la Xbox.

SON
Bande-son peu variée, mais bien dans l'esprit : voix des acteurs de la série et bruitages honnêtes, mais pas de quoi rattraper le reste.

JOUABILITE
Assez maniable lors des séquences de combat, le jeu pêche en revanche par un système de caméra souvent pris en défaut.

DUREE DE VIE
Le jeu n'est pas très long en lui-même, mais possède quelques passages très difficiles augmentant artificiellement la durée de vie.

MAX
- Les séquences de combat.
- Les effets de ralentis.
- Les décors interactifs.

MIN
- Les boss ultra répétitifs.
- Le mauvais dosage de la difficulté.
- L'IA des ennemis.

EN RESUME

Un simple divertissement pour les fans de la série qui mériterait une location pour le week-end histoire de finir le jeu et ne jamais revenir dessus.

LE MAGAZINE OFFICIEL XBOX VERDICT

8/20

RAGE

Faut pas l'énerver !

Max est une combattante hors pair : elle possède pas mal de combinaisons de coups et de projections et peut même utiliser les murs comme rampe de lancement pour des attaques spectaculaires. Quand elle a dessoudé un certain nombre d'ennemis, elle peut activer sa barre de Rage. De nouveaux coups sont alors à sa disposition pour faire le ménage. Pendant ce laps de temps, elle est quasiment invulnérable.

Fatiguée ? Max peut en théorie effectuer des sauts prodigieux mais ne s'en sert que lorsqu'il y a déjà des échelles. Par contre, elle peut rester bloquée devant une simple caisse...

↑ **Politiquement incorrect vous dites ?**

50% humaine, 50% vampire, sang pour sang hardcore ! Son nom ? *BloodRayne*...

BLOODRAYNE

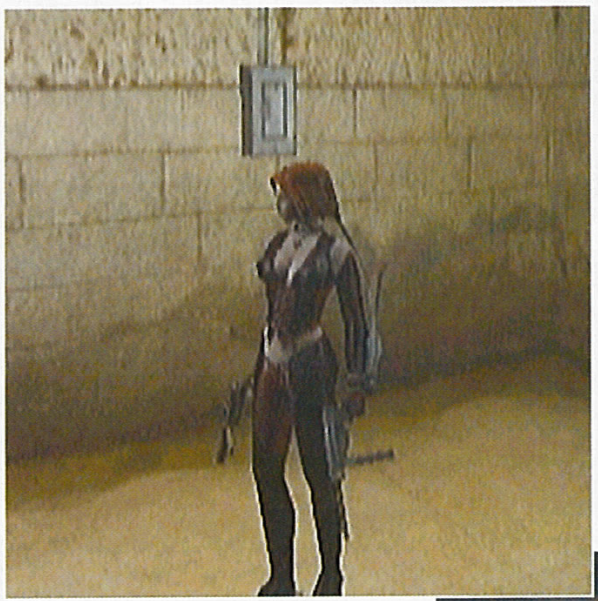
KEEM

INFOS
GENRE : **ACTION / AVENTURE**
DEVELOPPEUR : **TERMINAL REALITY**
EDITEUR : **EMPIRE**
NOMBRE DE JOUEUR : **1**
PRIX : **ENVIRON 60 €**
DISPONIBLE : **18 AVRIL 2003**

SUR LE DVD

Depuis quelques temps, les jeux vidéo, devancés par le cinéma, cultivent tous les poncifs du politiquement incorrect (sang, sexe, vulgarité, thèmes à polémique...). *BloodRayne* est un parfait exemple de cette tendance ! Vous incarnez ici Rayne, héroïne toute de cuir vêtue déchiquetant des Nazis à tout va et qui n'hésite pas à user d'une gestuelle et d'un langage outranciers. Mis à part le fait que le soft soit immoral au possible, il faut reconnaître qu'il remplit bien son rôle d'exutoire. Avec un tel titre, le jeu promet une véritable pluie de sang et ne déçoit pas, mettant à votre disposition tous les atouts nécessaires pour épancher cette soif de *gore*. Le personnage principal se meut avec l'agilité d'un chat, se bat comme un lion et se montre aussi imprévisible qu'un serpent. Son arme principale ? Ses avant-bras abritent de longues lames rétractables, un peu comme Gally du manga *Gunm/Battle Angel Alita*. Rayne tranche avec une sauvagerie extrême tous ceux qui s'opposent à elle à travers une trentaine de missions divisées en trois niveaux. Visuellement, le jeu abuse des clichés

■ **Effet de style.** Pour voir Rayne porter toutes les armes sur elle, entrez le code suivant : SHOW ME MY WEAPONS. On ne dirait pas comme ça mais cela contribue pas mal au plaisir de jouer.



↑ Rayne est un personnage attachant.

↑ Comme dans un film de John Woo...

↑ Certains boss sont vraiment monstrueux !

↑ Prenons les commandes d'un Mecha.

↑ On peut allier le combat au corps à corps aux coups de feu.

LE CHOIX DES ARMES

L'art de disséquer

Rayne est aussi douée en arts martiaux que dans le maniement des armes. Que ce soit avec ses lames jumelles ou avec les nombreuses armes à feu qu'elle ramassera, notre suceuse de sang se montre toujours aussi implacable. Elle s'avère particulièrement meurtrière lorsqu'elle combine habilement coups de lames et coups de feu : il vous suffit d'appuyer simultanément sur les gâchettes du pad pour ravager les corps alentour !

↑ Cela tournera souvent au carnage pur et simple !

cinématographiques qui ont fait recette ces dernières années. Ainsi, notre tueuse peut tirer sur plusieurs ennemis dans un pur style « à la John Woo », un *gun* dans chaque main, ou bien bastonner dans des phases de close-combat que n'aurait pas reniées Tsui Hark. Plus tard, l'inévitable Bullet Time entrera dans la danse... Cette fonctionnalité n'est pas anecdotique puisqu'elle permet de se faufiler entre les nombreux adversaires, d'éviter les balles ou de franchir de (trop ?) stressants passages de plates-formes. Mais l'atout majeur de cette option, il ne faut pas le nier, c'est de pouvoir contempler sans honte les ennemis mourir au ralenti. Et ici, la mort est loin d'être douce. Doit-on rappeler que Rayne dispose d'affinités avec les objets tranchants et qu'elle est à moitié vampire ? La très bonne animation du perso, combinée au slow motion, donne droit à de morbides ballets, spectaculairement chorégraphiés. Une fois assimilée la palette de mouvements, mains, jambes ou têtes voleront sous les coups dévastateurs de notre ange de la mort. Dans le même esprit, notre championne du démembrement pourra lancer un harpon afin d'attirer les ennemis vers elle : elle pourra ainsi se repaître de leur sang tout en regagnant de l'énergie. Le corps de ses victimes, en prime, fera alors office de bouclier pour amortir les rafales ennemies... Malgré ce potentiel alléchant, *BloodRayne* n'arrive pas à se hisser au rang d'incontournable.
La faute à un manque de diversité graphique et à la modélisation sans panache des adversaires et des décors. La caméra, mal gérée, se montre capricieuse et entraîne souvent des morts injustifiées. *Buffy* a encore de beaux jours devant elle...

VERDICT

GRAPHISME
Modélisation quelconque des ennemis et décors insipides. Par contre, Rayne a été soignée et certains effets sont assez réussis.

SON
La musique insignifiante ne colle pas du tout à l'ambiance générale du soft. On retiendra juste des dialogues sympas.

JOUABILITE
Malgré un problème de caméra, Rayne se manie avec une grande facilité. Le contrôle « à la FPS » sied parfaitement au genre.

DUREE DE VIE
Il faudra s'accrocher pour terminer le jeu. Trop de passages sont ardus et certains niveaux sont d'une répétitivité rebutante.

BLOOD
- Un riche arsenal à portée de main.
- L'animation de Rayne.
- Les effets de mise en scène.

FLOOD
- Les décors sont fades.
- Les ennemis ne sont pas assez variés.
- La caméra fait défaut.

EN RESUME
Malgré un habillage prometteur, *BloodRayne* n'arrive pas à dépasser le cap de la série B voire Z. Reste un titre défoulant qui séduira les gothiques et les amateurs de *beat'em all*.

LE MAGAZINE OFFICIEL XBOX VERDICT

11/20

■ **Encore et en gore.** Les ennemis vous agacent au point de vouloir les découper en rondelles ? Pas de problème, entrez ce code : INSANE GIBS MODE GOOD et vous verrez la vie en... rouge sang !

↑ Bienvenue dans cet opéra de bruit, de fureur et de métal fondu.

Phantom Crash s'adresse à tous les amoureux de violence au goût de cambouis !

PHANTOM CRASH

JEAN-FRANÇOIS MARIOTTI

↑ Le background du jeu se déploie à travers des séries de vignettes.

INFOS

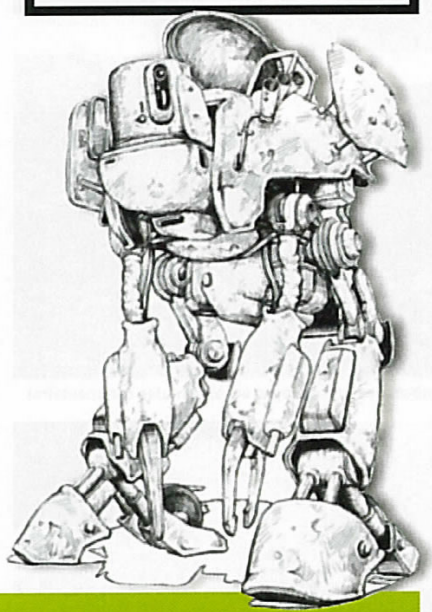
GENRE : **ACTION**
DEVELOPPEUR : **GENKI**
EDITEUR : **PHANTAGRAM**
NOMBRE DE JOUEURS : **1 A 4**
PRIX : **ENVIRON 60 €**
DISPONIBLE : **MI-FEVRIER 2003**

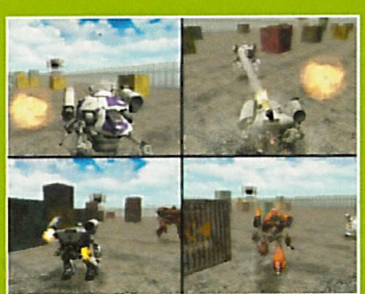
Certains titres sont sans surprise et on pourrait en parler des mois avant leur sortie. Même pas besoin de preview pour anticiper le contenu d'un *MechAssault*, par exemple. Un excellent jeu, certes, mais sans rien de surprenant : le genre est bien rodé, et le joueur en a pour son argent. Dans le cas de *Phantom Crash*, c'est un tout autre débat. Avant que le soft ne s'impose dans sa version preview, le mois dernier, il semblait bien difficile d'en anticiper le destin. En effet, le bébé de Genki échappe à toutes les prévisions, tant il se veut à la fois une réduction jusqu'à l'absurde d'un genre ultra-rabaché, le jeu de Mechas, et une variation osée, parfois bancale, mais toujours surprenante. Un équilibre bizarre qui doit beaucoup aux origines nippones du développeur, et qui accommode des choses aussi différentes que des affrontements de géants métalliques et un scénario au goût prononcé de manga fleur bleue. Dans l'univers de *Phantom Crash*, le monde a versé dans une déliquescence cyberpunk, et des adolescents n'hésitent à participer à des compétitions entre Mechas dans des quartiers dévastés de Tokyo. C'est votre cas, puisque d'entrée de jeu, on vous propose d'acquérir votre première machine, en échange de vos économies, avant de vous lancer dans une exploration d'un univers bien plus vaste que de simples arènes sanglantes. Vaste, oui, et sacrément bavard ! Ici, nombre d'options de l'interface, depuis votre hangar jusqu'aux

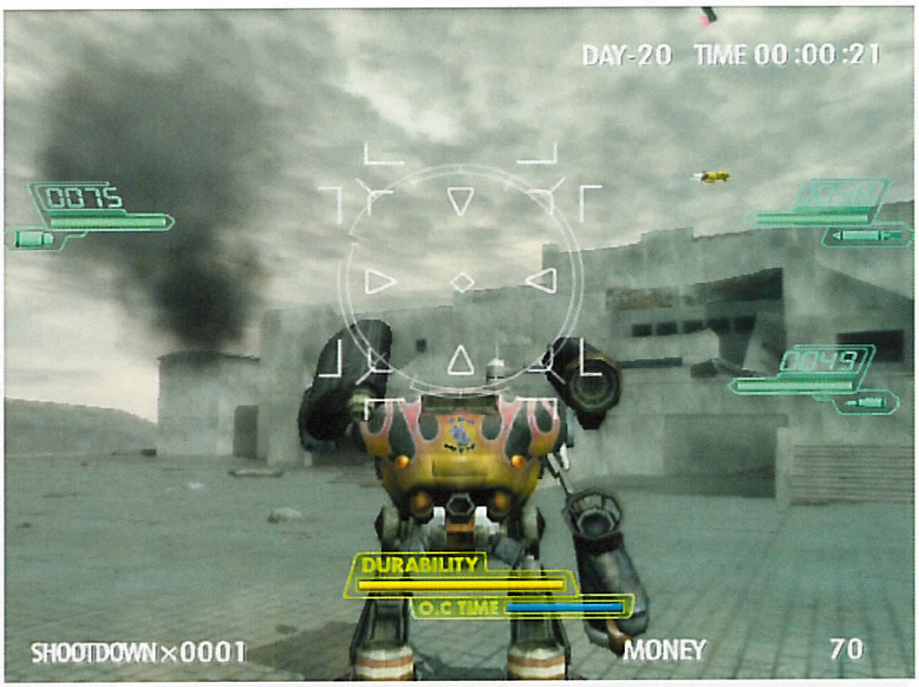
■ **Widescreen :** pas de format 16/9 pour *Phantom Crash*... Quand les éditeurs prendront-ils conscience que les écrans larges sont de plus en plus populaires ?

GHOST IN THE SHELL

Au-delà de toutes les possibilités de customisation, l'élément le plus précieux d'un Scooby, c'est sa puce d'IA. Classées en catégories animales, celles-ci sont plus ou moins spécialisées dans les locks précis ou à longue portée, les tirs mortels ou les boucliers de protection. Mieux, elles peuvent parfois, selon leur personnalité, intervenir durant un match pour dispenser des avis précieux. Par ailleurs, chaque puce peut être upgradée afin d'augmenter ses performances. Il est même possible de leur attribuer un petit nom mignon !







↑ Les maps affichent une esthétique largement empruntée à la SF post-apocalyptique.

↑ Les matchs ont lieu de jour comme de nuit.

↑ Les Scoobies explosent souvent dans un déluge de feu.

UN SCOOBY BIEN SOLITAIRE

La déception du multijoueur

Dans un titre au concept aussi régressif et jouissif que *Phantom Crash*, une option multijoueur s'impose bien évidemment. Las ! Ici, hors écran partagé, point de salut ! Ne cherchez pas d'option LAN ou Live : elles n'existent pas. Quel dommage, d'autant que le jeu offre la possibilité d'exporter un mecha customisé depuis le jeu solo. On imagine dès lors les affrontements de Scoobies, tous différents les uns des autres, dans des arènes à l'échelle du Live. Mais pour cela, il faudra attendre une suite du jeu... Ou une mise à jour bienvenue ?

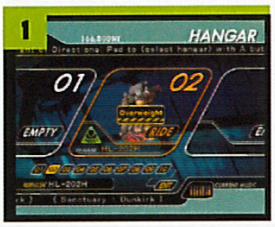
« Les Scoobies bénéficient d'un contrôle aussi rapide et instinctif qu'un FPS. »

divers magasins et antichambres des compétitions, sont ponctuées par des dialogues. Tous les protagonistes sont aussi prolixes que des pies : concurrents, vendeurs, mais aussi les puces de vos Mechas, ces IA conscientes représentées par des icônes animales. Malheureusement, rien de tout ça ne bénéficie de voix et l'accumulation de textes risque de lasser les moins enclins aux logorrhées sans fin. Mais les autres, ceux qui souhaiteront s'immerger dans un contexte résolument original, fascinant par son mélange d'ultra-violence et d'innocence enfantine, y trouveront plus que leur compte. Si l'habillage de *Phantom Crash* se révèle fort bavard, le gameplay du jeu, aussi amusant soit-il, se résume au plus vieux concept ludique du monde : les affrontements d'arène. Le sport en question, le Rumbling, n'est jamais qu'un prétexte pour lancer plusieurs Mechas, ici appelés Scoobies, dans des maps fermées jusqu'à transformer le décor en un cimetière de métal fondu. Dans ces environnements, il n'y a ni début ni fin de match imposé : à votre arrivée, plusieurs concurrents vous attendent déjà et, à tout moment, vous-même êtes libre de quitter la compétition. En fait, pour peu que vous parveniez à dégommer tout ce qui bouge dans le coin, de nouveaux adversaires ne cesseront alors d'intervenir selon un flux constant. Basique, non ? Peut-être, mais c'est compter sans l'excellente IA des meilleurs compétiteurs, ou encore l'incroyable maniabilité des Scoobies : loin de la lenteur des monstres de *MechAssault*, ils bénéficient d'un contrôle aussi rapide et instinctif qu'un FPS. Et pour peu que vous cherchiez à prendre de la vitesse, vos machines glisseront alors avec aisance sur des roulettes ou des coussins d'air, jusqu'à adopter des allures vertigineuses ! Quant aux jets, capables de vous propulser vers des hauteurs improbables, ils s'avèrent également assez fluides pour esquiver les missiles adverses. En matière d'armes, chaque Scooby bénéficie de 4 emplacements : deux dans les bras, généralement des canons d'assaut (quand il ne s'agit pas d'une tronçonneuse géante !), et deux au niveau des épaules : lance-missiles, lance-grenades... Tous ces instruments de mort se contrôlent indépendamment, à l'aide d'un bouton dédié. Certes, entre les gâchettes et les boutons Y et B, on n'atteint jamais la simplicité d'un *MechAssault*. Mais s'il faut parfois lâcher les sticks pour tirer, on y gagne la possibilité de faire feu de plusieurs armes en même

Musiques : dans un jeu en kit, pas étonnant de pouvoir choisir ses musiques parmi des dizaines disponibles. Il faudra simplement les acheter comme n'importe quel module de Scooby !

CUSTOMISEZ VOTRE MECHA

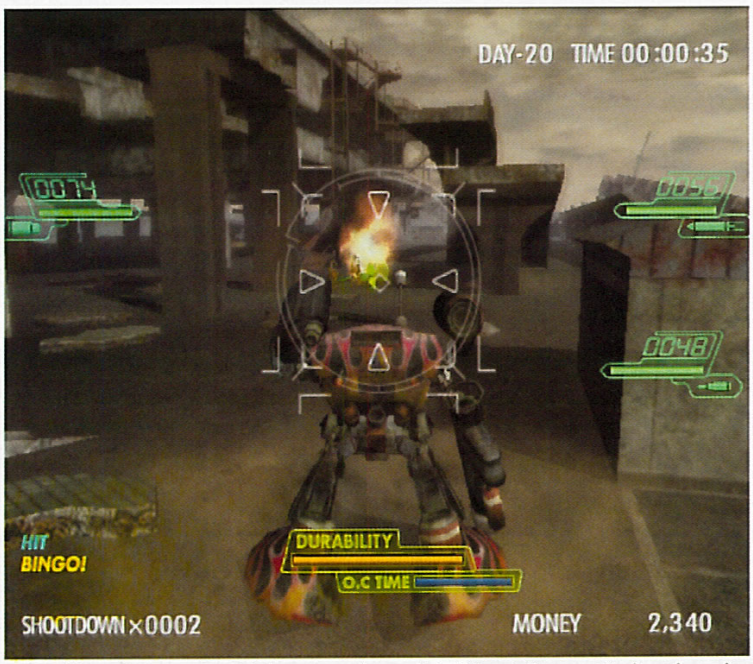
Entre deux matchs, visitez le paradis de la boîte de conserve et ses 1000 merveilles cyberpunk !



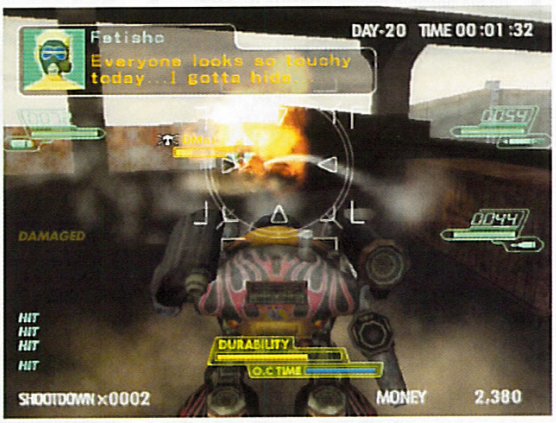
» Votre hangar permet de stocker vos Scoobies comme de les tripatouiller et les upgrader à loisir.

» Les magasins des grands constructeurs proposent des Mechas très chers, vendus tout équipés.

» Le marché de l'occasion demande de la patience, mais il dispose d'une diversité quasi infinie.

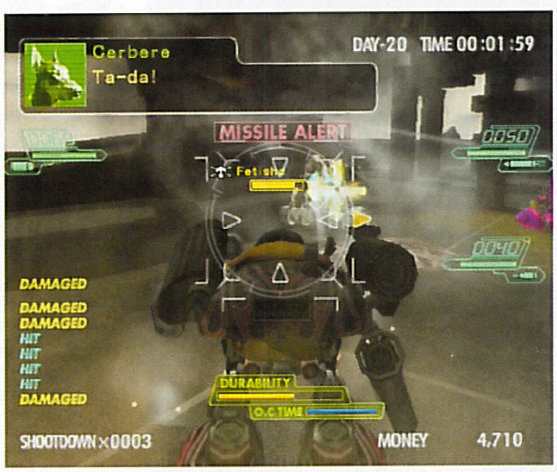


↑ Les décors sont assez encombrés pour que les combats finissent vite en partie de cache-cache.



↑ Durant les combats, les personnages échangent des commentaires.

↑ Avec la puissance des jets des Scoobies, la menace peut venir du ciel !



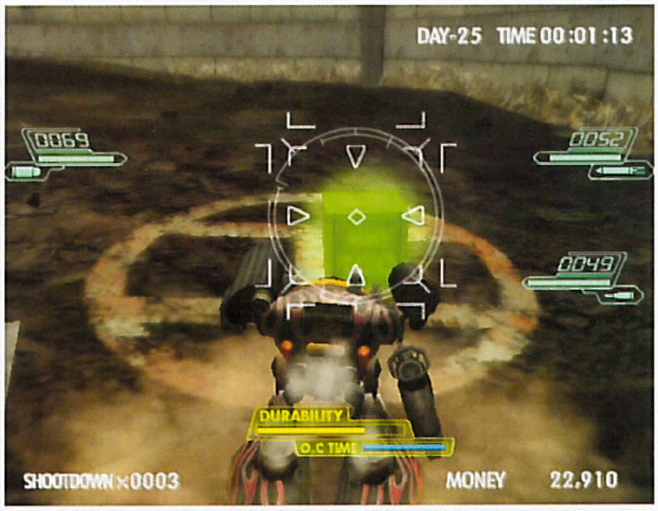
↑ Dès qu'un ennemi vous a locké, l'IA de votre Mecha vous avertit.

« Tout est customisable, selon votre porte-monnaie et la disponibilité du marché. »

» temps, voire de toutes. Dans l'esprit, *Phantom Crash* n'est pas loin de faire penser à une version Mecha de la série *Twisted Metal* (sur PSone et PS2) : même action non-stop, même mélange de tôle froissée et de déluge de feu... A ceci près que le titre de Genki offre plus, bien plus que des prétextes d'affrontements un peu stériles. Outre une caractérisation très poussée des protagonistes, *Phantom Crash* propose des possibilités de customisation propres à faire rougir bien des jeux de bagnole. *Gran Turismo* constitue pour vous une référence du jeu en kit ? Attendez d'entrer dans les concessions et autres casses de ce Tokyo du futur ! Ici, on vous propose d'emblée trois constructeurs de Scoobies, pour un nombre conséquent de modèles à divers prix. Mais au-delà de cette offre, chaque machine peut se voir ajouter ou soustraire divers modules : le torse, les armes des bras, les jambes, les emplacements d'épaule, les puces d'IA, diverses options... Tout est customisable, selon votre porte-monnaie et la disponibilité du marché. Rapidement, après avoir acquis des sommes rondelettes durant les matchs, on se surprend à passer de plus en plus de temps dans le hangar, retirant ici ce qu'on ajoute là, quand il ne s'agit pas tout bêtement de changer la couleur de son monstre de métal, voire de lui ajouter un sticker et autres décos. Bref, à ce stade, il ne s'agit même plus tant d'optimiser bêtement son Mecha que de lui donner une véritable personnalité, quelque chose de plus affectif qu'uniquement pragmatique. Et s'il est possible d'accumuler les machines dans son hangar, nombre de joueurs préféreront collectionner un nombre réduit d'engins pour les customiser au mieux, à l'aide d'upgrades de plus en plus coûteux. Malheureusement, Si *Phantom Crash* multiplie les trouvailles inventives et s'il affiche un gameplay irréprochable, il n'en demeure pas moins chiche dans bien des domaines. Outre la pauvreté du mode Multijoueur, comment excuser le nombre ridicule d'arènes ?

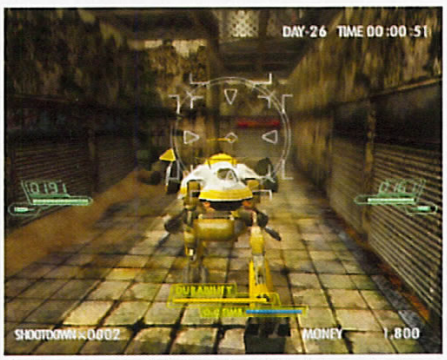
■ **Fantasme :** en jouant à *Phantom Crash*, il est facile d'imaginer un jeu parfait combinant toutes ces options avec le mode Online de MechAssault. Un jour, peut-être ?

↑ Quand le Scooby est vraiment mal en point, mieux vaut refluer vers la sortie.



↑ Des caisses de munitions et de soins sont larguées régulièrement sur la map.

↑ Invisible, vous pourrez viser tranquillement.



↑ Ces anciens couloirs de métro abritent des combats.

↑ Ce gouffre mène à un souterrain fort dangereux.

LE CHOC DES FANTOMES

L'art de la furtivité

Phantom Crash n'est peut-être pas aussi bête et méchant qu'on peut l'imaginer au premier abord. Ceci grâce à une fonction bien pratique, capable de rendre momentanément invisible votre engin, d'une invisibilité qui rappelle le camouflage du Predator au cinéma. Durant un temps limité, vous disparaissez de la vue de vos adversaires, même si une observation méticuleuse permet de repérer la trace d'une distorsion bizarre dans les airs. Comme tous les Scoobies sont équipés de cette fonction, les matchs se transforment parfois en affrontements tactiques particulièrement paranos ! Mais attention : après un temps, il devient nécessaire de recharger la jauge de camouflage avant une nouvelle utilisation.

Trois seulement, plus la map d'entraînement ! C'est aberrant, même s'il s'agit d'environnements pensés pour la tactique qui sont très différents les uns des autres. Mention spéciale pour la map en souterrains, accumulation de strates urbaines de métros, de parkings, etc. Alors certes, le jeu y propose des compétitions aux conditions sans cesse renouvelées : changements de classe des adversaires, finales des leaders de chaque classe, matchs de jour comme de nuit... Mais au-delà de tout ça, il s'agit encore et toujours des trois bonnes vieilles arènes. Graphiquement, le constat est aussi mitigé : les textures ternes et l'aliasing peuvent gêner, mais l'impression photoréaliste de l'ensemble et les incroyables animations des Scoobies ne manqueront pas de ravir vos mirettes blasées. Il faut voir les canons reculer après chaque tir, quand ce n'est pas l'inertie qui fait pencher toutes les parties du corps dans les virages ! Au chapitre de l'excellence visuelle, c'est le module de camouflage qui remporte le pompon (CF encadré) : non content de donner son titre au jeu, il offre un rendu graphique étonnant, sorte de distorsion de la 3D à travers un prisme quasiment invisible. Il fallait bien la Xbox pour calculer ça, surtout quand une demi-douzaine de Mechas furtifs sont réunis sur un même écran ! Bref, et même si *Phantom Crash* affiche trop de bémol pour aspirer à la perfection, il offre un tel lot de bonnes surprises qu'il ne peut laisser indifférent. Un titre qu'il convient d'acquérir en connaissance de cause, par amour de l'inspiration manga, de la mécanique en kit ou des affrontements brutaux, rapides et incroyablement fun. A bon entendeur...

VERDICT

GRAPHISME
Du moyen au très impressionnant, particulièrement les Scoobies et leur mode furtif.

SON
Des sons qui manquent un peu de pêche, mais une grande variété dans le choix des musiques.

JOUABILITE
Une prise en main complète et abordable. Un plaisir de jeu basique mais garanti : le défouloir idéal !

DUREE DE VIE
Quasiment infinie, tant les adversaires et les diverses compétitions abondent. Mais gare à la lassitude !

SCOOBY
+ Le plaisir de contrôler de tels Mechas.
+ Une customisation infinie.
+ Un background développé.

SCOOBY-DOO
- Un concept lassant pour certains.
- La pauvreté du multijoueur.
- Seulement 4 maps !

EN RESUME
***Phantom Crash* n'est pas loin du jeu de Mechas idéal : son odeur d'huile et de cambouis ravira autant que son ultra-violence, mais il manque encore quelques détails précieux.**

LE MAGAZINE OFFICIEL XBOX VERDICT

14/20

Replay : comme dans les jeux de course, il est possible de revoir chaque match en variant les angles de caméra à loisir. Quand on vous dit que *Phantom Crash* est le GT des jeux de Mechas !

Clin d'œil : vous en trouverez pas mal se rapportant à MGS premier du nom comme les allusions à Meryl et Gray Fox. Décidément, Kojima aime les références.

Insaisissable et discret, il se faufile dans l'ombre tel un serpent... Le mythe arrive enfin sur notre console préférée !

METAL GEAR SOLID 2 SUBSTANCE

KEEM

LE MAGAZINE OFFICIEL XBOX SELECTION

LE MAGAZINE OFFICIEL XBOX ELITE

XCLU XBOX

INFOS

GENRE : **ACTION/STRATEGIE**
DEVELOPPEUR : **KONAMI**
EDITEUR : **KONAMI**
NOMBRE DE JOUEUR : **1**
PRIX : **ENVIRON 60 €**
DISPONIBLE : **OUI**

Apparu pour la première fois en 1987 sur MSX 2 avant d'être porté sur NES, *Metal Gear* ne connut véritablement la consécration qu'en 1998 sur Playstation. S'inspirant de références cinématographiques ainsi que de l'univers très riche des mangas, Hideo Kojima est parvenu à créer un univers attachant mettant en scène un charismatique anti-héros, le désormais légendaire Solid Snake. Non content d'avoir engendré un tel background accrocheur, Kojima avait aussi réussi le pari de nous plonger totalement au cœur du jeu. Le gameplay si novateur et l'originalité des idées permettaient de ne faire plus qu'un avec le personnage principal ! Il y a un peu plus d'un an, Snake fit un come-back remarqué sur

Sans voix : le doublage de Snake est interprété par David Hayter qui est un habitué de cet exercice. Il a participé, entre autres, à celui de *Cowboy Bebop* et d'*Eternal Darkness* sur GameCube.

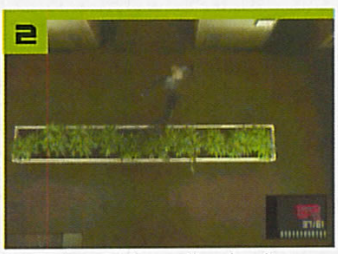
LE PARFAIT COMMANDO

La panoplie d'espion de Snake et Raiden est plutôt sympathique, c'est le moins que l'on puisse dire ! Grâce à elle, ils donnent l'impression de pouvoir tout faire, mais surtout, ils possèdent des actions à la fois atypiques et captivantes pour un jeu vidéo. Voici quelques-unes de leurs possibilités. Et surtout, gardez bien à l'esprit que tous ces mouvements ont chacun leur utilité.

1

» Freeze ! En visant la tête, le cœur ou les parties intimes, on peut récupérer divers objets.

2

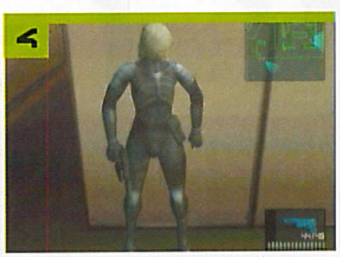


» Snake et Raiden excellent dans l'art du combat au corps à corps.

3

» Sadique mais si jouissif... Une prise digne d'un équarrisseur.

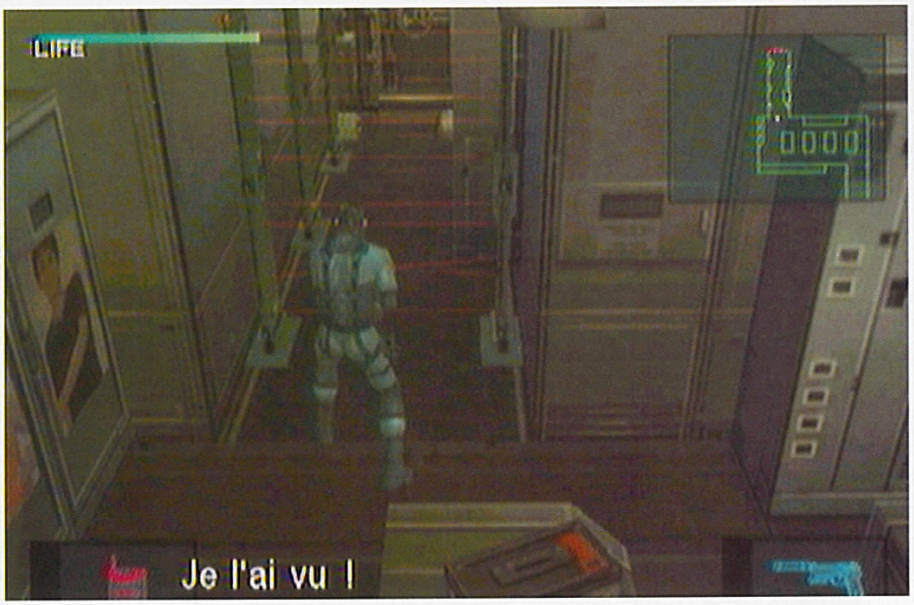
4



» Attirer les gardes de cette manière sera souvent d'une grande utilité.

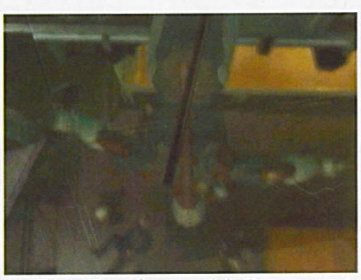
5

» En restant suspendu ainsi, on échappe au regard des soldats, mais pas éternellement !



↑ La cigarette nuit à la santé mais peut parfois nous sauver la vie.

↑ Le sempiternel passage au scan rétinien...



↑ Mais qui est donc ce ninja ?

↑ La pluie a été accrue lors de la mission sur le Tanker.

« L'animation tourne constitue l'une des plus belles réussites du travail d'orfèvre signé Konami. C'est fluide, cohérent. Bref, jouissif ! »

» Playstation 2 dans un épisode toujours plus immersif. Aujourd'hui, il marque son arrivée sur Xbox avec une réédition dudit soft. Plus qu'un simple portage, *MGS 2 Substance* nous gratifie d'un nombre non négligeable de bonus. Ouvrons donc les entrailles de la bête pour en extraire sa substantifique moelle... Un petit résumé des événements antérieurs s'avère indispensable pour mieux appréhender le scénario du jeu. Nous sommes en 2007 et deux années se sont écoulées depuis l'épisode de Shadow Moses. Solid Snake, ex-unité spéciale de Foxhound enrôlé par les Patriotes, est devenu un héros. Il fonde l'organisation Philanthropy avec son ami Otacon. Leur but est de lutter contre la menace des Metal Gear. Soutenu par les Nations Unies, Snake devra vérifier l'existence d'un nouveau prototype de Metal Gear qui serait caché dans un tanker nommé le Discovery. La première partie du jeu démarre ici. Plus tard (dans l'histoire, deux autres années se seront écoulées), Snake ne sera plus le protagoniste principal de l'aventure et passera la main à une jeune recrue de Foxhound, Raiden. Il aura pour mission d'investir une grosse usine de décontamination perdue en plein océan et prise d'assaut par un groupe de terroristes, les Fils de la Liberté. Ils retiennent en otage le président des Etats-Unis, venu visiter la station offshore. C'est donc au joueur d'y remettre bon ordre. Ce second chapitre constituera la plus grosse partie du jeu. Nous ne nous attarderons pas trop sur l'aspect technique puisque c'est une copie conforme de la version PS2 dotée de quelques effets visuels supplémentaires. La déception est minime dans la mesure où Konami avait déjà fourni un travail colossal permettant au soft de faire encore bonne figure face aux productions actuelles tous supports confondus ! Bien que les effets spéciaux dits « à la mode » (bump-mapping et compagnie) brillent par leur absence, *MGS 2* s'en tire avec tous les honneurs grâce à une animation réussie et un souci du détail proche de la perfection. Par rapport à la version originelle, les graphismes semblent un peu

■ **Faites du sport !** Une fois accroché à une rambarde, on peut exécuter des tractions en appuyant sur les deux gâchettes en même temps.

COMME AU CINEMA

Dès la scène d'ouverture, le ton est donné. *MGS 2* sera un gros clin d'œil aux plus grandes références cinématographiques de ces dernières années. Entre les clichés à la Clint Eastwood et les mises en scène qui rappellent les meilleurs films de Hong Kong en passant par les scènes frisant le Bullet Time, *MGS 2* est ce que l'on pourrait appeler un jeu « ciné-vidéoludique ». Les *cut-scenes* sont très bien réalisées et offrent un cachet hollywoodien qui n'est pas pour nous déplaire.

» Cela ne vous rappelle pas un certain Clint Eastwood ?

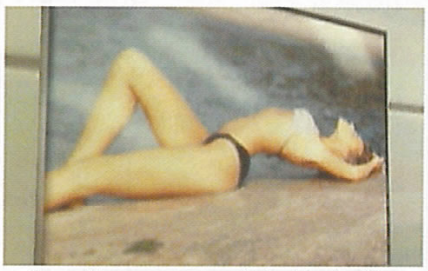
» Ce passage s'inspire de *Matrix* avec un semblant de Bullet Time.

» La mise en scène des *cut-scenes* est superbe.

» Terminator ? Non, Solid Snake. Encore une référence...

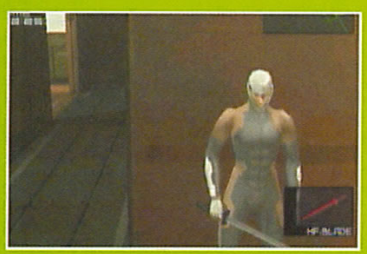
↑ Des missions en VR permettront de jouer à la FPS.

↑ Les cartons ne vous serviront pas qu'à vous cacher...



↑ Sympathiques ces posters dissimulés çà et là...

↑ Avec les Dog Tags récupérés, on aura aussi droit au camouflage optique.



↑ Avant Ninja Gaiden, voici Ninja Raiden (Si, si, véridique...) !

BONUS STAGE

C'est toujours Noël !

MGS 2 Substance possède pléthore de secrets à débloquer. Rien que dans la quête principale, certains bonus nécessitent de finir le jeu plusieurs fois et ce, dans tous les modes de difficulté ! En récupérant suffisamment de Dog Tags aux ennemis, d'intéressants items seront alors accessibles. De même, dans le mode Missions, en réussissant à en terminer un certain nombre, le jeu offrira de bien belles surprises.

↑ Quel frimeur, ce Raiden ! Notez que le Cypher et le soldat vous ont repéré en train de faire le malin.

» plus fins. Quoi qu'il en soit, *MGS 2 Substance* Xbox et *MGS 2* PS2 ne présentent aucune différence majeure sur le plan de la technique. L'animation tourne presque toujours à 60 images par seconde et constitue l'une des plus belles réussites du travail d'orfèvre signé Konami. On s'extasie toujours autant devant la précision de mouvement des divers protagonistes. Il suffit de transporter un corps au milieu des différents éléments du décor pour se rendre compte du souci du détail. C'est fluide, cohérent, bref, jouissif ! Quelques baisses de framerate sont tout de même apparentes lors de la mission du tanker (la pluie étant accrue mais non optimisée). Toutefois, cela ne nuit en aucun cas à la jouabilité. L'environnement sonore contribue aussi fortement à notre immersion. Signée Harry Gregson-Williams, la bande-son est grandiose et digne de ses plus grandes compositions. Rappelons simplement que ce monsieur est responsable des musiques de films comme *The Rock* ou *Spy Game*. Autre point marquant, le doublage des personnages. On ne peut que féliciter Konami d'avoir conservé les voix anglaises (les textes à l'écran peuvent être configurés en français). Et ces nombreuses transmissions radio et *cut-scenes*, mises en scène d'une main de maître, intensifient notre immersion. Quasiment analogues sur la forme, les deux versions le sont déjà moins sur le fond. Bien sûr, le déroulement du jeu est le même : les Fils de la Liberté constituent le gros du produit, mais les bonus sont loin d'être anecdotiques. Les VR Missions nous permettent de développer nos facultés dans le monde impitoyable du Metal Gear style et rallongent considérablement la durée de vie. Plus de 300 missions seront mises à notre disposition et mettront nos nerfs à rude épreuve. De sympathiques bonus viendront récompenser les meilleurs, mais ces VR Missions sont surtout bienvenues parce qu'elles donnent l'occasion de s'attarder sur certains aspects trop peu développés (ou carrément absents) dans le mode Story (maniement

Plus vif que l'éclair : vous remarquerez assez souvent un point d'interrogation ou d'exclamation au-dessus de la tête des ennemis, tirez dessus pour voir...

LE RADAR SOLITON

MGS 2 donne un aperçu de l'environnement dans lequel on se trouve avant même de l'avoir complètement visité. Le radar mis à notre disposition étant essentiel dans l'aventure, il est primordial de comprendre toutes les indications qui apparaissent. Véritable troisième œil de votre héros, il vous permettra de vous déplacer en évitant les ennuis.

» Avec une grenade Chaff, on neutralise les dispositifs de surveillance ennemis et le radar !

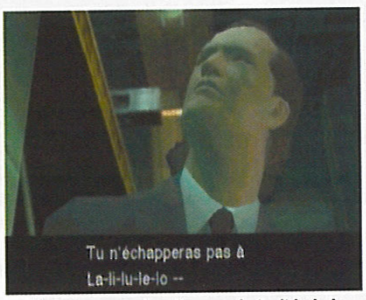
» Le mode Caution signifie que les soldats restent sur leurs gardes et vous recherchent.

» Vous êtes découvert pour de bon. Une seule solution est envisageable : la fuite !

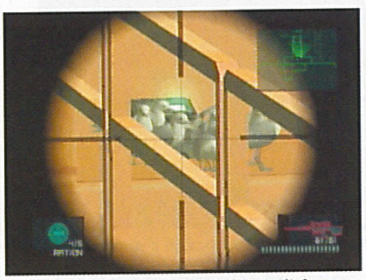
» Il faut vite se cacher à temps pour ne pas se voir finir *ad patres*.

» Le radar vous permettra également de localiser des bombes.

↑ L'interactivité est le maître mot dans *MGS 2*.



↑ Vous comprendrez le sens de La-li-lu-le-lo...



↑ Ici, le Snipe est toujours d'actualité...

↑ Jouez à Snake Plisken dans les *Snake Tales*.

↑ Vous déviez les projectiles avec l'épée haute fréquence. Classe !

↑ Collez-vous aux parois afin d'échapper à la vigilance des ennemis.

↑ L'effet de Blur est utilisé à toutes les sauces lors des *cut-scenes*.

« Au-delà de la superbe réalisation et du gameplay très complet, les concepts et les références font de MGS une saga riche. »

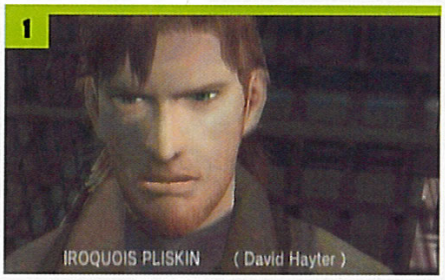
» de l'épée haute fréquence, passages en vue à la première personne...). L'esprit de compétition aidant, il sera fréquent de refaire plusieurs fois la même mission afin de battre des records qui seront connus de par le monde entier. En effet, à l'instar de la quête principale, un code sera délivré et pourra être tapé sur le site de *MGS 2 Substance* : www.konamijph.com/mbs2_sub/. Parallèlement à ces VR Missions, le soft vous offre également la possibilité de participer à des missions alternatives. Divers objectifs seront donnés et il faudra les mener à bien sur les lieux du mode Story. Là encore, la durée de vie se voit rallongée de manière conséquente puisque c'est au détour de plus de 100 défis que l'on devra opérer. Mais le plus intéressant dans les bonus de cette version *Substance* reste les Snake Tales. Pourquoi ? Bon nombre de fans furent déçus de s'apercevoir que l'on ne pouvait jouer qu'avec Raiden sur le site offshore (c'est-à-dire les trois-quarts du jeu). Non pas que ce soit un personnage inintéressant (loin de là), mais il est indéniable que le vétéran aux airs de Kurt Russel (*New York 1997*) possède un charisme que n'a pas le jeune espion. A noter que dans ce mode de jeu, l'absence de radar intensifie énormément le stress durant les missions. De plus, ces histoires parallèles présentent l'avantage de répondre à diverses questions comme « Qu'aurait fait Snake dans ce cas-là ? » ou « Que faisait-il pendant que Raiden s'infiltrait de son côté ? », etc. Tant d'interrogations restées en suspens au plus grand désarroi des admirateurs de la série. Attention, ce n'est nullement la réalité (celle de l'histoire principale) et cela reste des scénarios alternatifs, mais ce petit plus ouvre davantage sur le scénario très complexe et cohérent que Kojima a concocté. La force du titre se trouve là. Au-delà de la superbe réalisation et du gameplay très complet, ce sont surtout les concepts et les références mis en avant qui font de *MGS* une saga si riche. Pour éviter de faire de pernicieux spoilers, nous vous laisserons découvrir par vous-même les questions existentielles qui

Attrapez le Grip ! En faisant 100 tractions, on augmente le niveau de Grip (il y a 3 niveaux). On peut aussi se laisser tomber puis se rattraper à une rambarde en dessous 10 fois ce qui est équivalent.

LES MESSAGES CACHES

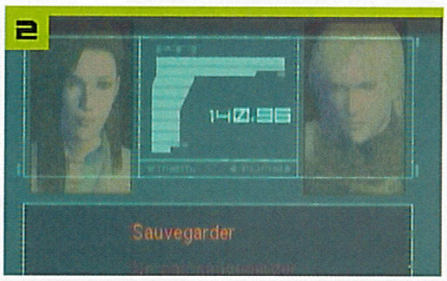
Kojima aime jouer avec le subconscient. En plus de sa thèse sur les jeux vidéo et la vie en elle-même (que nous vous invitons à découvrir tout au long de *MGS 2*), il nous a gratifié de quelques signes plus proches de nous. Que ce soit l'allusion à *Titanic* (Raiden se nomme Jack et sa petite amie s'appelle Rose), John Carpenter (Snake, Plisken...), *Rosemary's Baby* ou d'autres encore, Kojima s'est amusé à relier tous ces éléments pour former un tout parfaitement homogène. Cela force le respect.

1



» Très gros clin d'œil au Snake Plisken de *New York 1997*.

2



» Rose et Jack avant que ne coule le Titanic ?

↑ Pensez toujours à cacher les corps de vos victimes.

↑ Si un soldat se montre trop têtu, faites-lui comprendre que vous ne plaisantez pas !

» en découlent. Au final, qu'est-ce que *Metal Gear Solid 2 Substance* ? A priori, c'est un excellent soft qui promet de nombreuses heures de plaisir avec son souci du détail, ses possibilités offertes, son casting, sa réalisation, l'intensité de son action, etc. Tous ces éléments ne peuvent que renforcer l'idée que *MGS* est un titre exceptionnel. Mais passé le cap du jeu prenant et bien tourné, on se surprend à se remettre en question. Précurseur dans le domaine de l'infiltration sur console, *MGS 2 Substance* le devient aussi sur le plan cérébral et c'est une excellente chose. Une fois de plus, pour vous laisser la primeur des surprises, nous ne vous dévoilerons pas les facettes cachées du soft. Est-ce pour autant un jeu parfait ? Hélas, la réponse est définitivement non. La première raison invoquée est son incapacité à tirer profit du potentiel de la Xbox. Ensuite, nous regrettons que le gameplay présente encore quelques lacunes qui auraient pu être corrigées. Par exemple, pour un jeu d'infiltration, l'IA des ennemis n'est pas suffisamment poussée. On peut courir derrière eux sans redouter les représailles et il suffira souvent d'échapper à leur champ de vision pour être tranquille. Un peu léger pour un jeu de ce type. Autres points à polémique, l'impossibilité de se déplacer en vue à la première personne ou d'influer sur la caméra. Cela donne un peu trop l'impression de jouer à « Pac-Man » avec le radar. Malgré cela, *MGS 2 Substance* est à essayer absolument et ce, malgré l'existence de *Splinter Cell*, plus réaliste, mieux fini mais aussi plus « froid ». Ces deux titres sont complémentaires comme le seraient un manga et un comics, ou un anime et un bon film américain. Seules les personnes ayant déjà terminé *Metal Gear Solid 2 Sons of Liberty* dans tous les sens pourraient ne pas craquer pour cette *Substance* si licite...

VERDICT

GRAPHISME
MGS 2 Substance ne tire pas vraiment parti des capacités de la Xbox, mais n'a pas tant vieilli que ça et reste très convenable dans l'ensemble.

SON
La bande-son est phénoménale. Konami a fait un choix particulièrement judicieux en conservant les voix originales.

JOUABILITE
Il faut un temps d'adaptation pour le contrôle qui n'a rien d'instictif en régrètant de ne pas pouvoir se déplacer en vue subjective.

DUREE DE VIE
Finir le jeu n'est pas un challenge en soi. L'intérêt du soft réside dans le déblocage des secrets qui demande beaucoup plus de temps !

SOLID
+ La richesse de l'univers de Snake et Raiden.
+ Le charme des personnages.
+ Le souci du détail.

LIQUID
- Le gameplay a des limites.
- Les imperfections de la réalisation.
- Les cinématiques trop longues.

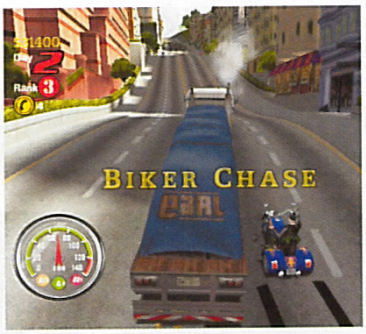
EN RESUME
***MGS 2* est une expérience unique que tout joueur se doit d'avoir vécu malgré les nombreux choix discutables côté jouabilité. La partie *Substance*, bonus non négligeable, renforce le côté incontournable de ce classique du jeu vidéo.**

LE MAGAZINE OFFICIEL XBOX VERDICT

17/20

■ **Corrélation :** la phrase d'introduction de ce test est inspirée d'une citation issue de *Splinter Cell*. Quand on vous dit que les deux softs sont complémentaires...

↑ Une partie du décor est destructible.



↑ Ces bikers vont voler votre remorque !

↑ La vue cabine en dit long sur l'hygiène de nos routiers...

Aux USA, les routiers sont un mythe. Avec *BMT*, la légende va déguster !

BIG MUTHA TRUCKERS

JEAN-FRANÇOIS MARIOTTI

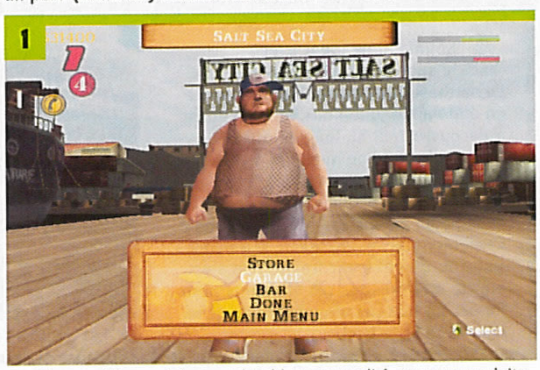
INFOS

- GENRE : **ACTION**
- DEVELOPPEUR : **EUTECHNYX**
- EDITEUR : **EMPIRE**
- NOMBRE DE JOUEUR : **1**
- PRIX : **ENVIRON 60 €**
- DISPONIBLE : **OUI**

Nom d'un dingo, quel jeu ! Depuis des années qu'on l'attendait, mon cousin Vinnie et moi. Une pure, une vraie simulation de routier, des routiers bien de chez nous, des bons rednecks. Et puis, il y a le choix : 5 conducteurs en tout, que des bonnes gueules du pays, bien rougeaudes, sauf la petite blonde qui me rappelle un peu la cousine Billy-Jo. Aussi bien foutue qu'elle, mais c'est normal : *Big Mutha Truckers* est un jeu glamour, du glamour du terroir, comme on n'en fait plus, assaisonné à l'huile de ricin ! Imaginez donc : la vieille Big Ma revend son business de transport, et voilà ses cinq vauriens qui se disputent le bitume pour lui rapporter le plus de blé en 60 jours, histoire de récupérer son affaire. 60 jours sous le soleil, dans le désert, à travers 5 villes différentes, parfois jusqu'à arpenter les terres enneigées des montagnes. Pas grand-chose à faire, sinon compter les cactus et les grizzlis ? Détrompe-toi, blanc-bec ! D'abord, un gros cube, ça ne se contrôle pas comme une décapotable de Californien bon teint : il faut savoir tenir le manche fermement et anticiper l'inertie de la remorque. Tout un métier, mais dans *Big Mutha Truckers*, pour peu que l'on soit pas trop branché réalisme, ça rentre vite. Il ne faut pas avoir peur de pulvériser les petits conducteurs du dimanche ! Surtout quand un autre routier s'amuse à vous provoquer à la course entre deux villes. Et puis il y a les Hell's Angels, ces voyous qui n'hésiteront pas à grimper sur votre remorque pour vous la piquer, sans parler de ce fichu shérif, qui ne vous lâchera pas en cas d'infraction. Gaffe : l'alcool de cactus, ça fait vite exploser le ballon ! Heureusement, il y a encore moyen de faire des affaires dans les villes, en achetant des marchandises pour mieux les revendre ailleurs. A la fois routier et spéculateur, c'est toute l'Amérique ! D'ailleurs, le fric par chez nous, c'est le nerf de la guerre, comme vous le diront tous les gars prêts à vous engager à l'occasion dans un bar, pour remplir une mission plus ou moins louche. Bref, *BMT*, c'est un peu le *GTA III* des *white trash*, tellement y'a de choses à faire. Et en plus, c'est plutôt joli, même si ça ne fait pas péter les boulons de la Bobox. Enfin, c'est beau comme un camion, quoi !

FICHUS CITADINS ! »

Dans *BMT*, les routiers ne traversent jamais les villes que pour faire affaire, remplir leur réservoir ou picoler un peu. Quand ils y trouvent de l'alcool de cactus, bien sûr.



» Chaque ville possède une véritable personnalité, avec ses produits spécialisés et ses besoins divers.

» Le magasin est un des lieux les plus utiles : c'est là que vous achetez et vendez des marchandises.

VERDICT

REDNECK

- + Une grande liberté de jeu.
- + Bourré d'humour.
- + Un concept peu commun.

BLANC-BEC

- - Pas de Multijoueur.
- - Seulement 5 villes.
- - Les cinématiques non traduites.

EN RESUME

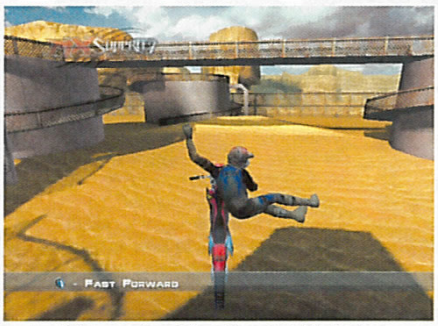
Aussi étonnant que ça puisse paraître, la vie de routier devient rapidement très drôle avec *BMT*. Enfin un jeu de camions qui ne plaira pas qu'aux Américains...

LE MAGAZINE OFFICIEL XBOX VERDICT

13/20

Reconversion : à la rédac, c'est Cyrille le plus « routier » d'entre nous. Il s'habille comme un bûcheron et rêve de conduire un pick-up.

↑ Je vole !



↑ Les tricks sont chauds à sortir, quant à l'atterrissage...

↑ Une modélisation qui se passe de tout commentaire.

Des vedettes, une bande-son hype et des sponsors en masse : c'est un jeu extrême !

MX SUPERFLY

FRED

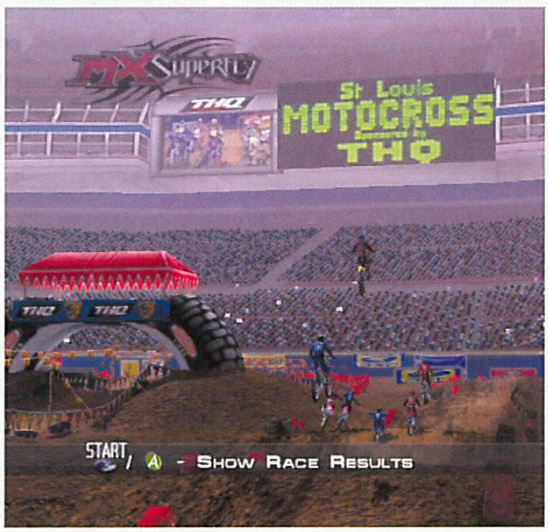
INFOS

- GENRE : **COURSE**
- DEVELOPPEUR : **PACIFIC COAST**
- EDITEUR : **THQ**
- NOMBRE DE JOUEURS : **1 OU 2**
- PRIX : **ENVIRON 60 €**
- DISPONIBLE : **OUI**

Remettons les choses dans leur contexte : de vrais bons jeux de motocross, ou MX comme on dit chez les *djeunzs*, on n'en a pas vu depuis de longues années. Le dernier titre en date qui vaille la peine ? Il faut se creuser les méninges et remonter au temps de la série des *Motocross Madness* ! *MX Superfly*, malheureusement, ne restera pas dans les mémoires. Ou plutôt si, mais pas comme ses développeurs le souhaitent... Par rapport aux précédents épisodes, on note tout de même une légère amélioration graphique. En mettant de la bonne volonté, on se croirait presque sur un jeu 32 bits ! On est méchant, mais juste : comment justifier un tel manque d'effets visuels, de polygones et, surtout, de sensation de vitesse dans un titre sortant en 2003 ? Le moteur physique est l'un des plus fantaisistes du marché, surtout concernant la gestion de la gravité. *Superfly* rend un hommage involontaire à *Halo* : les lois de la pesanteur s'exerçant dans ce jeu ne sont certainement pas d'origine terrestre. Mollasson, lent, manquant de vivacité et de feeling, le pilotage des motos s'avère catastrophique. Pour assurer la cohésion de l'ensemble, sachez que le système de tricks est tout aussi désastreux. Etonnamment, le pilote n'est pas dissocié de sa poussive bécane (qui prend du 120km/h en descente poignée en coin...), rendant laborieuses les acrobaties et les manœuvres délicates. On ne s'étendra pas sur la caméra, qui ne rate pas une occasion de décrocher de l'action au moindre virage en épingle pris un peu sèchement. On notera tout de même la possibilité de se connecter au Xbox Live afin d'obtenir de nouveaux circuits et la présence d'un très spartiate éditeur de pistes. Même en mettant la meilleure volonté du monde, il sera difficile de trouver un seul point positif à ce titre qui n'a de jeu vidéo que son packaging.

MX EN KIT

Si jamais les circuits déjà inclus dans le jeu vous ennuient, plongez-vous dans l'éditeur de niveaux. Vous serez cantonné à construire un parcours en *indoor* en plaçant astucieusement divers élément de décor : tremplins, caisses, barrières... Avec un peu de savoir-faire, vous parviendrez peut-être à reconstituer un parcours de saut d'obstacles genre Bercy, jouable seul ou à deux. Bon courage !



↑ THQ sponsorise de gros événements de MX dans la vraie vie. Ça se voit...

VERDICT

SUPERFLY
- + Circuits nombreux et longs.
- + Editeur de pistes.
- + Compatibilité Xbox Live originale.

MACFLY
- - Il est où Travis Pastrana ?
- - Il est où le gameplay ?
- - Ils sont où les grafs ?

EN RESUME

Très décevant techniquement, souffrant d'une ergonomie mal pensée et d'un impensable manque de vivacité, *Superfly* passe complètement à côté de son sujet.

LE MAGAZINE OFFICIEL XBOX VERDICT

4/20

Orangina rouge : Jean-François Mariotti est une personne méchante, vicieuse et totalement dénuée de scrupules. En plus, il est braillard et têtu... On va lui offrir une tronçonneuse pour son anniversaire, histoire qu'il continue à terroriser Cyrille.

FUZION FRENZY

INFOS
GENRE : **ACTION**
EDITEUR : **MICROSOFT**
NOMBRE DE JOUEURS : **1 A 4**
PRIX : **ENVIRON 30 €**

Un *party game* sans prétention sorti en même temps que la console. L'idéal pour passer une bonne soirée détente avec trois autres potes devant sa Xbox : avec plus d'une cinquantaine de jeux différents, il sera difficile de s'ennuyer. La réalisation peut sembler sommaire, mais qu'importe, le fun est là ! A moins de 30 €, c'est plutôt une affaire si vous aimez le genre et si vous avez des amis...

VERDICT
LE MAGAZINE OFFICIEL XBOX
10 / 20

AMPED

INFOS
GENRE : **SPORT**
EDITEUR : **MICROSOFT**
NOMBRE DE JOUEURS : **1 A 4**
PRIX : **ENVIRON 40 €**

Bienvenue dans un monde de poudreuse et de dameuses, où les plus kamikazes marqueront de l'empreinte de leur planche les spots les plus chauds de l'univers du snowboard ! Le mode Carrière, d'une effarante densité, vous occupera pendant des heures : les challenges se comptent par dizaine et de très nombreux accessoires (nouvelles planches ou vêtements) récompenseront les efforts des meilleurs riders. La prise en main demandera un temps d'adaptation aux habitués des jeux de glisse à la *Tony Hawk* mais reste agréable. Le point fort ? La longueur incroyable des pistes et des effets de particule très réussis. A ce prix, on fonce !

VERDICT
LE MAGAZINE OFFICIEL XBOX
16 / 20

MUNCH

INFOS
GENRE : **AVENTURE**
EDITEUR : **MICROSOFT**
NOMBRE DE JOUEUR : **1**
PRIX : **ENVIRON 40 €**

Adorée par la critique mais boudée par le public, l'univers de Oddworld n'arrive pas à mobiliser les foules, quel que soit son support ! *L'Odyssée de Munch* reste pourtant l'un des meilleurs jeux de la Xbox, un an après sa sortie.

On appréciera la cohérence de son univers, son scénario travaillé et ses graphismes très fouillés : la réalisation en 3D est impeccable ! Très classiquement, le gros du gameplay est constitué de puzzles retors et d'enchaînements de sauts au millimètre, ce qui risque de lasser les novices du genre... Les fans, par contre, retrouveront avec plaisir l'humour grinçant et la loufoquerie sans bornes des précédents épisodes. A redécouvrir.

VERDICT
LE MAGAZINE OFFICIEL XBOX
15 / 20

RALLISPORT CHALLENGE

INFOS
GENRE : **COURSE**
EDITEUR : **MICROSOFT**
NOMBRE DE JOUEURS : **1 A 4**
PRIX : **ENVIRON 40 €**

Comment, il n'est pas encore dans votre ludothèque ? Ce titre est tout simplement l'un des meilleurs jeux de course du moment : c'est un véritable concentré d'adrénaline, de vitesse et de plaisir de conduite. Le pilotage, très arcade, encourage les manœuvres les plus téméraires : quelques minutes suffisent pour manœuvrer comme un pro les caisses de rallye les plus excitantes jamais construites. Spéciales, circuits de rallye cross, courses de côtes ou pistes sur glace : chaque revêtement de sol demandera un style de conduite spécifique, empêchant toute monotonie. Techniquement, rien à redire, c'est de la très grande Xbox. Un *must* !

VERDICT
LE MAGAZINE OFFICIEL XBOX
17 / 20

QUANTUM REDSHIFT

INFOS
GENRE : **COURSE**
EDITEUR : **MICROSOFT**
NOMBRE DE JOUEURS : **1 A 4**
PRIX : **ENVIRON 40 €**

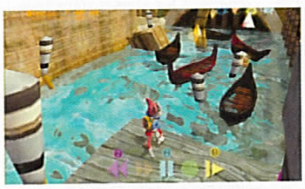
Encore un jeu de course indispensable, mais on quitte le monde réel pour concourir dans des compétitions à bord d'aéroglisseurs aux pointes de vitesse supersoniques ! Très inspiré du célèbre *WipEOut*, *Quantum Redshift* se distingue par un gameplay très accessible, moins délicat que son ancêtre mais tout aussi jouissif. Le design des circuits est un véritable défi aux lois de la gravité, alternant longues lignes droites et section tortueuses qui ne dépareraient pas dans une montagne russe ! Aucun reproche côté graphismes : tous les processeurs de la console tournent à plein régime et la durée de vie vous en donnera pour votre argent.

VERDICT
LE MAGAZINE OFFICIEL XBOX
16 / 20

BLINX

INFOS
GENRE : **ACTION**
EDITEUR : **MICROSOFT**
NOMBRE DE JOUEUR : **1**
PRIX : **ENVIRON 40 €**

A peine sorti et déjà en prix réduit ! Malgré son beau sourire carnassier, le félin rouquin semble avoir du mal à séduire les amateurs de plates-formes en raison de sa difficulté assez élevée. Pourtant, c'est l'un des plus beaux titres de la console, usant et abusant d'effets spéciaux. Un drôle de bon jeu, au concept étrange, à réserver aux bons gamers et aux amateurs de curiosités.



VERDICT
LE MAGAZINE OFFICIEL XBOX
15 / 20

■ ***Racing Evoluzione, the story*** **:** c'est finalement l'ignoble Jeff qui a réussi à récupérer la version test du jeu pendant toutes les vacances. Inutile de dire que les Cyril attendaient son retour de pied ferme....

Le portable le plus hype de l'année !

Logosonnerie te propose des LOGOS complètement DELIRANTS et des SONNERIES de folie !

+ de 25.000 références !

Un catalogue de 10.000 SONNERIES NDS* *NEW DYNAMIC SOUND

PAR TEL : 08 99 705 755
PAR MINITEL : 3617 logosonnerie
SUR LE NET : www.logosonnerie.com

NOUVEAU

LES SONNERIES POLYPHONIQUES ARRIVENT !!

54246 Asereje
54237 1er Gaou
54256 Les bronzés
54258 Stach Stach
54253 Au soleil
54254 Le flic de Beverly Hills
54255 La bomba
54257 Mission impossible
54259 Without me
54238 Amicalement vôtre

Compatibles sur Nokia 3510, 3510i, 5100, 6100, 6610, 6800, 7210 ,7250 , 3650, 7650.

Egalement sur i-mode avec 123 MELODIES

LE TOP

52827 Plus haut
23995 1er gaou
43307 Ketchup song Asereje
52287 Marie
46914 Dilemma
11023 Le flic de Beverly Hills
28749 Ti amo
11059 Les bronzés font du ski
11025 L'Exorciste
39410 J'ai demandé à la lune
10088 Mission Impossible
46704 Musique
44834 Manhattan-Kaboul
41006 When you look at me
38901 Stach stach
11060 Rocky
15040 Simpsons
11015 Le Parrain
51972 Avec classe
52315 Jenny from the block
11045 Pulp Fiction
44772 Cleanin' out my closet
42797 Au soleil
11041 La Guerre des Etoiles
11104 La soupe aux choux
42803 Addictive

GENERATION 80's

12201 Besoin de rien, envie de toi
48802 Cherchez le garcon *reel TV*
48862 Cœur de loup
48010 Comme un ouragan
17024 Cruel summer
48011 Embrasse moi idiot *reel TV*
54662 Eve lève-toi
12103 J'ai encore rêvé d'elle
12161 Je l'aime à mourir
48014 Je te survivrai
12123 Joe le taxi
12166 La salsa du démon
12213 L'aziza *reel TV*
54664 Le pull over blanc
54665 Mais où sont passées...
12130 Nuit de folie
43273 On va s'aimer
12226 Oui, j'l'adore *reel TV*
12092 Paris latino
12229 Partenaire particulier
54666 Quand t'es dans le désert
12134 Si maman si *reel TV*
48019 Une autre histoire
24004 Video Killed The radio Stars
54667 Wouldn't it be good

NOUVEAUTES

42803 Addictive
53422 Bonnie & Clyde
13126 Boom Boom
52898 Come into my world
52966 Des mots qui résonnent
53433 Destinee
20412 E ritorno da te
48818 Elle s'ennuie
52967 Ici et maintenant
52314 I'm gonna getsha good
53434 Je l'aime en secret
52818 Je voudrais vous revoir
54638 La chanson con
53424 Le chemin
54128 Maybe
52819 Milliers, millions, milliards
54130 Never Again
53425 On n'sait jamais
53426 Petit pédé
47507 Rien que des mots
53281 Te ves buena
54137 The last goodbye
54139 We've got Tonight
54140 You'll never be alone
48924 Zephyr Song

TUBES FM

43292 5, 9, 1
42779 A little less conversation
42074 A thousand miles
40698 Come back to me
42227 Cover up
38729 Désenchantée
40699 En apesanteur
43346 Extreme ways
41199 Full moon
45430 Funky maxime
45529 Get down samedi soi
42493 Hero
21894 How you remind me
40725 I need a girl
39736 I'm alive
43019 I'm gonna be alright
43192 J'ai tout imaginé
41150 Just a little
42897 La bomba
41408 Love at first sight
45003 Mon amant de St-Jean
21749 Murder on the dancefloor
38699 Underneath your clothes
28890 Whenever wherever
38518 Wherever you will go

CHANSONS FRANCAISES

12026 Aimer
44127 Apprendre à aimer
42694 Docteur Renaud...
22341 Du rire aux larmes
12098 Hymne à l'amour
38007 Il jouait du piano debout
32866 J'attends l'amour
46703 Je suis et je resterai
34719 Jusqu'au bout
12132 Le petit bonhomme en mousse
29351 Le son des bandits
12035 L'envie d'aimer
44928 L'erreur est humaine
42791 Les choses
12140 Les démons de minuit
12030 Les rois du monde
12014 Libertine
46772 Nos rendez-vous
47775 Pardonne-moi
23278 Quand on n'a que l'amour
42225 Que des mots
42792 Repenses y si tu veux
13092 Suprêm
24035 Tourner des pages
38535 Tu trouveras

BIG LOGOS

21706

12985

79571

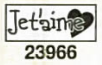
42892

47305

12978

46926

22594

28933

23966

11256

20334

21675

52649

51692

21680

52230

22595

46697

22440

42839

34555

12956

21656

51752

29113

28956

44084

44778

46501

51678

53239

23695

23838

21703

30951

40964

44085

52902

31664

54182

54074

67110

54043

45747

44773

11346

31554

53965

22833

30343

29727

47550

32247

24094

SPECIAL 2003

15647

17441

15651

15646

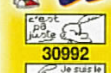
17437

15650

NEW COMPATIBLES ALCATEL 511*

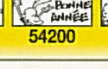
SPECIAL COLLECTOR

Titeuf © France animation Editions Glénat / Canal J France 3 / Smec


30992

41334

54203

30983

54200

30982

BETTY BOOP

© (year) King Features Syndicates, Inc. /Fleischer Studios, Inc. TM Hearst Holdings Inc./Fleischer Studios, Inc.

42426

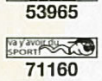
46525

52130

41410

46527

LOGOS CLASSIC


71160

11547

23446

23448

51106

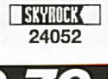
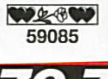
43027

22722

83606

59222

10917

20242

24052

59085

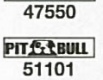
SPECIAL BONNE ANNÉE

21618

22479

21620

22472

20245

51101

17360

51054

53500
NOUVEAU!! LE LOGO BLANC
IL REMPLACE TON LOGO OPERATEUR

CRAZY SURPRISES 08 99 70 70 74

c'est Diabolique !

LE NUMERO DE TOUTES LES BLAGUES TELEPHONIQUES !

LES + GROS FOUS RIRES...

39553 Police nationale
47905 Vous avez gagné!!!
17918 Je t'ai repéré...
17886 L'huissier de justice
17581 Je t'aime!
46594 Le testeur de préservatif
46599 Orgasme féminin
39556 Centre des Impôts
17934 La direction des Impôts
17563 Mon amour, ma merveille
46575 C'est vous qui appelez!
47904 Voiture éraflée
19572 Spizza Speed
17890 Futur papa
17930 Vous êtes sur écoute!
39557 Les Assedics
17564 Je t'aime à l'infini
17592 Là où t'as pas idée
17652 J'ai envie et besoin de toi
17641 48 heures au lit

INEDIT !!! NOTE BIEN TON « CODE ESPION » GRÂCE AUQUEL TU ENTENDRAS TOUTES LES REACTIONS DE TA VICTIME !!! (avec son autorisation)

NEW!

CRAZY VOICE
CHANGE DE VOIX ET PASSE INCOGNITO
1. Appelle le 08 99 70 53 00
2. Choisis TA NOUVELLE VOIX : effet Maître de l'univers, martien, hôtesse...
3. Fais ta BLAGUE EN DIRECT ou enregistre-la pour + tard !

TESTS DE FIDELITE

...Et si tu testais l'amour de ton copain ou ta nana ?!
FAIS-LE (LA) DRAGUER EN DIRECT PAR DES COMEDIENS PROS...

30052 L'amoureux transi
46582 Femme jalouse
17728 J't'appelle de mon bain
17709 Fantasme absolu!!!
17725 Tu sais de quoi j'ai envie?
17723 C'est fou l'effet que tu me fais!
17878 J'enlève mon soutien-gorge?
17585 Je te trouve super mignon!
17919 Se revoir très vite
44884 Déclaration amoureuse Masculine
17594 Seulement envie d'être avec toi
17651 On pourrait se voir

...AMOUREUX FOU OU HABILE DRAGUEUR ??? LE VERDICT... ENFIN !!

FONCTIONNE AVEC TOUS LES TÉLÉPHONES (fixes ou portables)

NOUVEAU TOP SMS

UN DE CES KDOS BIENTÔT POUR TOI ?!

C'SUPER FACILE !

> Par tél. : au 08 97 66 67 68
> Par SMS : SMS+ 61020 (0,35 € par envoi hors coût d'un SMS)

TU VEUX GAGNER LE NOKIA 8310 ?
1 - Envoie : JEU 8310 au 61020.
2 - Reçois ILLICO un SMS qui dit si tu as gagné !

Jeu 8310 → 61020 → GAGNÉ!

Jeu gratuit et sans obligation d'achat - modalités de remboursement de l'appel et du timbre pour obtenir le règlement, figurant sur le règlement du jeu déposé auprès de Maître MONTANE Huissier de Justice à TOULOUSE. Règlement disponible gratuitement en écrivant à Jackphone Plus BP 1141 Toulouse cedex.
3614 RCS Paris 411 864 986 - 0897 : 0,502 €/mn • Photos non contractuelles.

DEMANDE L'AUTORISATION A TES PARENTS AVANT D'APPELER. *Liste des téléphones compatibles sur www.logosonnerie.com ou en appelant le 08 26 88 33 44 (0826 : 0.150 €/mn).

123MM - RC 342 177 029. Tarifs depuis un poste fixe : 0899 : 1,349 €/appel + 0,337 €/mn • 3617 : 0,843 €/mn. En appelant nos services mobilité, votre numéro de mobile sera enregistré dans notre base. Néanmoins et conformément à l'article 34 de la Loi n° 78-17 du 6 janvier 1978 relative à l'informatique, aux fichiers et aux libertés, nous vous rappelons que vous disposez d'un droit d'accès de rectification et de suppression des données nominatives vous concernant. Vous pouvez donc à tout moment demander à ne plus figurer sur notre base en écrivant à : 123 MULTIMEDIA - BP 1141 - 31100 TOULOUSE.

XHAUSTIF

Au cas où vous auriez manqué un numéro (c'est mal !), voici un récapitulatif des tests déjà effectués.

XPLOSIF >

Tout simplement incontournables, pour peu que vous aimiez le genre. Des titres tellement bons dans leurs catégories respectives qu'ils peuvent même vous décider à vous attaquer à un style auquel vous n'avez pas l'habitude de jouer.

AMPED GENRE : sport
DEMO JOUABLE : n°2 / VERDICT : 16/20

COMMANDOS 2 GENRE : stratégie
DEMO JOUABLE : non / VERDICT : 16/20

CONFLICT DESERT STORM
GENRE : action/stratégie
DEMO JOUABLE : n°6 / VERDICT : 16/20

DEAD OR ALIVE 3
GENRE : baston
DEMO JOUABLE : n°3, 12 / VERDICT : 16/20

JEU	GENRE	DEMO JOUABLE	NOTE
007 : ESPION POUR CIBLE	action	non	14/20
4X4 EVO 2	course	non	10/20
AGGRESSIVE INLINE	sport	n°8	13/20
ALL STAR BASEBALL 2003	sport	non	11/20
BATMAN VENGEANCE	action	non	11/20
BATTLE ENGINE AQUILA	action	n°7 et 11	13/20
BLADE 2	action	non	08/20
BLINX	action/réflexion	n°11	15/20
BLOOD OMEN 2	action/aventure	non	14/20
BLOODWAKE	action	n°2	11/20

JEU	GENRE	DEMO JOUABLE	NOTE
ESPN SNOWBOARDING 2	sport	non	10/20
F1 2002	course	n°4	14/20
FURIOUS KARTING	course	n°10	10/20
FUZION FRENZY	action	n°1	08/20
GAUNTLET DARK LEGACY	action	non	08/20
GENMA ONIMUSHA	action/aventure	non	15/20
GHOST RECON	action/stratégie	n°11	15/20
GUN METAL	action	n°6	14/20
GUN VALKYRIE	action	n°3	13/20
HARRY POTTER 2	action/aventure	non	15/20

BUFFY GENRE : action/aventure
DEMO JOUABLE : non / VERDICT : 17/20

ENCLAVE GENRE : action/aventure
DEMO JOUABLE : n°6 / VERDICT : 16/20

FIFA 2003 GENRE : sport
DEMO JOUABLE : non / VERDICT : 16/20

MAX PAYNE GENRE : action
DEMO JOUABLE : n°5 / VERDICT : 16/20

SPLINTER CELL GENRE : stratégie
DEMO JOUABLE : n°9, 12 / VERDICT : 18/20

HUNTER : THE RECKONING
GENRE : action
DEMO JOUABLE : n°7 / VERDICT : 16/20

JET SET RADIO FUTURE
GENRE : action
DEMO JOUABLE : n°5, 12 / VERDICT : 16/20

NFL FEVER 2003 GENRE : sport
DEMO JOUABLE : non / VERDICT : 16/20

BMX XXX	sport	non	11/20
BURNOUT	course	non	12/20
CHASE	action	n°8 et 9	08/20
COLIN MCRAE 3	course	n°8	14/20
COUPE DU MONDE	sport	non	15/20
CRASH	action	n°4	12/20
CRASH BANDICOOT	action	n°5	13/20
CRAZY TAXI 3	action	n°7	11/20
DARK SUMMIT	action	n°5	12/20
DAVID BECKHAM SOCCER	sport	non	11/20
DEADLY SKIES	action	n°4	14/20
DEATHROW	sport	n°9	08/20
DYNASTY WARRIORS 3	action	non	13/20
EGGO MANIA	réflexion	non	08/20

HITMAN 2	action/aventure	n°8	14/20
ISS 2	sport	non	08/20
JEDI OUTCAST	action/aventure	non	13/20
KELLY SLATER PRO SURFER	sport	non	15/20
KO KINGS 2002	sport	non	15/20
L'ENTRAINEUR 2001/2002	stratégie	non	15/20
LARGO WINCH	aventure	non	10/20
LE SEIGNEUR DES ANNEAUX	action/aventure	non	13/20
LOONS	action	n°10	10/20
MAD DASH RACING	course	n°1	09/20
MADDEN 2003	sport	n°9	13/20
MARVEL VS CAPCOM 2	baston	non	13/20
MATT HOFFMAN BMX 2	sport	n°12	13/20
MICRO MACHINES	course	n°10	11/20

HALO GENRE : action
DEMO JOUABLE : n°4, 12 / VERDICT : 19/20

007 : OPERATION NIGHTFIRE
GENRE : action
DEMO JOUABLE : non / VERDICT : 16/20

MECHASSAULT GENRE : action
DEMO JOUABLE : non / VERDICT : 16/20

MEDAL OF HONOR
GENRE : action
DEMO JOUABLE : non / VERDICT : 16/20

Petit prix : ce tableau ne tient pas compte des changements de prix intervenus depuis la sortie des jeux.

MORROWIND GENRE : RPG
DEMO JOUABLE : non / VERDICT : 17/20

NBA LIVE 2003 GENRE : sport
DEMO JOUABLE : non / VERDICT : 16/20

RALLISPORT CHALLENGE
GENRE : course
DEMO JOUABLE : n°4 / VERDICT : 16/20

TIGER WOODS 2003
GENRE : sport
DEMO JOUABLE : n°11 / VERDICT : 17/20

MOTO GP GENRE : course
DEMO JOUABLE : n°4, 12 / VERDICT : 17/20

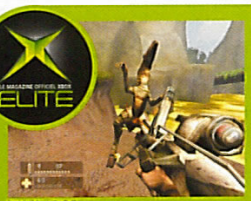
PROJECT GOTHAM
GENRE : course
DEMO JOUABLE : n°1 / VERDICT : 16/20

SSX TRICKY GENRE : course
DEMO JOUABLE : non / VERDICT : 16/20

TIMESPLITTERS 2
GENRE : action
DEMO JOUABLE : non / VERDICT : 16/20

JEU	GENRE	DEMO JOUABLE	NOTE
MIKE TYSON BOXING	sport	non	08/20
MONOPOLY PARTY	jeu de société	non	07/20
MYST III EXILE	aventure	non	14/20
NBA INSIDE DRIVE	sport	n°12	08/20
NBA LIVE 2002	sport	non	14/20
NEED FOR SPEED 2	course	non	13/20
NHL 2002	sport	non	14/20
NHL 2003	sport	non	13/20
NHL HITZ 2002	sport	n°1	15/20
NHL HITZ 2003	sport	non	13/20
NIGHTCASTER	action/aventure	non	11/20
OBI-WAN : STAR WARS	action/aventure	non	12/20
ODDWORLD	aventure	n°3	15/20
OUTLAW GOLF	sport	non	12/20
KAT LA ROUGE	action	non	10/20
PRISONER OF WAR	action/aventure	non	12/20
QUANTUM REDSHIFT	course	n°11	15/20
RED CARD SOCCER	sport	non	10/20
REIGN OF FIRE	action	n°12	07/20
ROBOTECH BATTLECRY	action	non	14/20
ROCKY	sport	n°12	15/20
ROGER LEMERRE 2003	stratégie	non	13/20
SEGA GT 2002	course	n°9	13/20
SERIOUS SAM	action	non	14/20
SHADOW OF MEMORIES	aventure	non	13/20
SILENT HILL 2	action/aventure	non	15/20

JEU	GENRE	DEMO JOUABLE	NOTE
SLAM TENNIS	sport	non	12/20
SOCCER SLAM	sport	non	15/20
SPIDER-MAN	action	n°6	13/20
SPLASHDOWN	course	n°12	13/20
SPY HUNTER	action	non	07/20
SW JEDI STARFIGHTER	action	n°7	11/20
STREETHOOPS	sport	n°6	13/20
SUPERMAN	action	non	10/20
TAZ WANTED	action	n°7	10/20
TENNIS MASTERS SERIES 2003	sport	n°10	13/20
TERMINATOR	action	non	07/20
TEST DRIVE OVERDRIVE	course	non	09/20
TETRIS WORLD	réflexion	non	07/20
THE THING	action/aventure	non	12/20
TONY HAWK 3	sport	non	15/20
TONY HAWK 4	sport	non	14/20
TOTAL IMMERSION RACING	course	non	11/20
TOUR DE FRANCE	sport	non	09/20
TRANSWORLD SURF	sport	non	12/20
TY LE TIGRE DE TASMANIE	action	n°10	13/20
UFC TAPOUT	baston	non	12/20
WHAKED!	action	non	08/20
WRECKLESS	action	n°2	15/20
WWE RAW	baston	non	11/20
X-MEN NEXT DIMENSION	baston	non	06/20



TUROK GENRE : action
DEMO JOUABLE : non / VERDICT : 17/20

DEAD TO RIGHTS
GENRE : sport
DEMO JOUABLE : n°2 / VERDICT : 16/20

TRANSWORLD SNOWBOARDING
GENRE : sport
DEMO JOUABLE : n°12 / VERDICT : 17/20

UNREAL CHAMPIONSHIP
GENRE : action
DEMO JOUABLE : non / VERDICT : 16/20

XECRABLE

Les titres à éviter absolument. Ne vous laissez pas séduire par une jolie boîte...

ARTIC THUNDER
GENRE : action
DEMO JOUABLE : non
VERDICT : 6/20

AZURIK
GENRE : action/aventure
DEMO JOUABLE : non
VERDICT : 4/20

BRUCE LEE
GENRE : action
DEMO JOUABLE : non
VERDICT : 4/20

CEL DAMAGE
GENRE : action
DEMO JOUABLE : n°3
VERDICT : 6/20

CIRCUS MAXIMUS
GENRE : course
DEMO JOUABLE : n°6
VERDICT : 6/20

DAVE MIRRA 2
GENRE : sport
DEMO JOUABLE : n°2
VERDICT : 4/20

ESPN WINTER SPORTS
GENRE : sport
DEMO JOUABLE : non
VERDICT : 5/20

FILA TENNIS
GENRE : sport
DEMO JOUABLE : non
VERDICT : 5/20

FOURMIZ
GENRE : course
DEMO JOUABLE : non
VERDICT : 5/20

LEGENDS OF WRESTLING
GENRE : baston
DEMO JOUABLE : non
VERDICT : 4/20

MX 2002
GENRE : course
DEMO JOUABLE : non
VERDICT : 4/20

NEW LEGENDS
GENRE : action/aventure
DEMO JOUABLE : non
VERDICT : 5/20

NICKELODEON
GENRE : action
DEMO JOUABLE : non
VERDICT : 5/20

SHREK
GENRE : action
DEMO JOUABLE : non
VERDICT : 4/20

THE SIMPSONS
GENRE : action
DEMO JOUABLE : non
VERDICT : 5/20

TOXIC GRIND
GENRE : sport
DEMO JOUABLE : non
VERDICT : 4/20

WTA TENNIS
GENRE : sport
DEMO JOUABLE : non
VERDICT : 4/20

Come back : si vous suivez bien, vous avez sûrement noté que *MX 2002* avait échappé aux mailles du filet Xécrable...

PROJEXION PRIVEE

REDACTEUR : JEAN-FRANÇOIS MARIOTTI

EDITEUR : **GCTHV** - SON : **VO/VF DD 5.1.** - IMAGE : **16/9** - PRIX : **30 € ENVIRON**

MEN IN BLACK II

La galaxie en folie

Sur Terre, une nouvelle menace venue du fin fond de la galaxie se profile. Seul à pouvoir agir, l'agent Kay des Men in Black a malheureusement perdu la mémoire et regagné la vie civile. L'agent Jay va devoir se charger de le réintégrer au sein de l'organisation ultra secrète.

LE FILM. Le premier *MIB* n'était pas parfait, mais il avait pour lui une bonne humeur et une absence de cynisme qui forçait la sympathie. C'est dire si l'on attendait ce second opus. Malheureusement, le résultat s'avère en demi-teinte. Si on retrouve toujours la même utilisation roublarde des paranos américaines, elle doit s'accommoder désormais d'une surenchère un peu lourde d'effets spéciaux et de scènes spectaculaires. Avec une durée très courte (1h28) et un scénario bourré de trous, on imagine bien un montage à la tronçonneuse, même s'il reste quelques scènes vraiment drôles, comme la parodie TV très sixties qui ouvre le film. Sans parler de l'hilarant Frank le chien !

LES DVD. Un DVD doté d'une image très correcte. Supérieure, en tout cas, au précédent blockbuster de Gaumont Columbia : *Spider-Man*. C'est d'autant plus notable qu'ici la photo joue très souvent sur les gammes obscures, ce cauchemar du support numérique. Les pistes Dolby Digital sont toutes deux très précises et riches en effets, même si du DTS aurait apporté un peu d'ampleur à l'ensemble. Peut-être pour une prochaine édition Superbit ? En matière de suppléments, ce double DVD fait honneur au premier *MIB* : plusieurs documentaires, des commentaires audio, un bêtisier hilarant, une fin alternative... Les galettes sont bien remplies !

SITE
www.meninblack.com/

THIRD EYE GUY

TENDRILS

MOSH BULB

EYE GUY

CORN FACE

En tournage : Barry Sonnenfeld, le metteur en scène de *Men in Black I & II*, prépare actuellement un film avec Jim Carrey dans le rôle principal.

EDITEUR : **BUENA VISTA** - SON : **VO/VF DD5.1** - IMAGE : **16/9** - PRIX : **25 € ENVIRON**

LILO & STITCH

Attention : alien méchant !

A Hawaï, une petite fille iconoclaste adopte un animal de compagnie qui se révèle être l'alien le plus recherché de la galaxie.

LE FILM. *Lilo & Stitch* a été un échec en salle. Les plus cyniques y verront l'agonie du système Disney, nettement dépassé par l'animation japonaise. Et pourtant ! Si Disney s'essouffle, *Lilo & Stitch* n'en souffre guère, tant il exploite une logique rare dans l'histoire du studio : celle de l'humour noir et cruel et du délire burlesque. Avec son scénario à peine digne d'une production TV et son animation fade, le film vaut surtout pour ses personnages principaux. Stitch l'extra-terrestre doit tout aux créations les plus déjantées de Tex Avery, et Lilo apparaît comme une petite peste vraiment pas comme il faut, aux antipodes de l'enfance made in Disney. Au final, on se marre comme rarement, et on en redemande !

LE DVD. Un DVD à l'image propre mais sans éclat, à l'instar du film en salle. Le son privilégie la piste DTS française, comme toujours chez l'éditeur. A ce titre, les deux pistes Dolby Digital sont légèrement en deçà, avec une ampleur moindre. Enfin, on trouve quelques bonus sympas : des petits documentaires, des scènes coupées, des clips musicaux... Pour une telle sortie honteuse après Noël, c'est plutôt pas mal.

SITE
http://www.disney.com/stitch

EDITEUR : **WARNER** - SON : **VF/VO DD 5.1.** - IMAGE : **16/9** - PRIX : **25 € ENVIRON**

SCOOBY-DOO

Une certaine idée du cinéma

Après la résolution d'un cas épineux et une énième dispute entre ses membres, le Scooby-Gang préfère se séparer. Quelques temps plus tard, le mystérieux directeur d'un parc d'attraction les engage tous individuellement.

LE FILM. Mettons les choses au point tout de suite : *Scooby-Doo*, malgré des apparences très fragiles, ne s'apparente en rien à du cinéma. Hormis le projecteur et la toile (ou la TV et le lecteur DVD), il ne reste pas grand-chose des règles élémentaires du 7ème art. Ici, tout est sacrifié sur l'autel du cynisme hollywoodien. Ceci précisé, il y en aura toujours pour rire des concours de pets, de l'esthétique kitsch ou du scénario outrancier (Ndlr : certainement ceux qui crient au génie en regardant *Austin Powers*). Quant aux autres, ils apprécieront à la rigueur de retrouver Sarah Michelle Gellar dans son meilleur rôle...

LE DVD. Il faut bien rendre à ce DVD un hommage : celui de restituer parfaitement l'image aux couleurs saturées du film sur grand écran. Si votre cerveau n'explose pas avant, vous jouirez alors d'un DVD Warner à la facture très correcte, conformément aux habitudes de l'éditeur. Côté son, même si on était en droit d'attendre mieux, les canaux sont assez bien exploités dans les deux pistes. Attention cependant : amateurs de VF, sachez qu'il ne s'agit pas des doubleurs de la série animée d'origine ! Quant aux bonus, ils hésitent entre documentaires, commentaires et scènes coupées d'une part, et petits clins d'œil rigolos ou musicaux de l'autre. Qu'est-ce qu'on se marre...

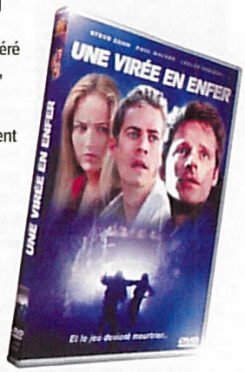
SITE
www.scoobydoo-lefilm.com/

■ **70's :** après l'adaptation ratée de *Scooby-Doo*, on attend celle de *Starsky & Hutch*, avec dans les rôles titres Ben Stiller et Owen Wilson, le casting gagnant de *La Famille Tenenbaum* et de *Zoolander* !

EN BREF

UNE VIREE EN ENFER

Le metteur en scène John Dahl est au moins à l'origine d'un sacré bon film : *Red Rock West*, avec Nicolas Cage. Depuis, le bonhomme est un peu tombé dans l'oubli. C'est dire si cette *Virée en Enfer* fait office de bonne surprise. Parce que Dahl y retrouve son amour immodéré du road movie, et parce que les références du film comptent parmi les meilleures : moitié *Duel*, moitié *Hitcher*, il comprend quelques bonnes scènes et une dose d'adrénaline sympathique, même s'il n'arrive jamais à égaler ses modèles.

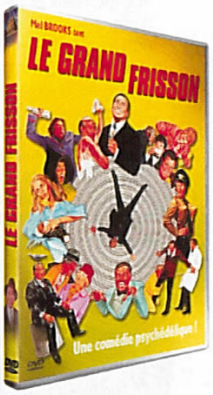


La faute, sans doute, à un scénario moins cruel qu'espéré et à un casting perfectible. Il n'empêche, pour peu qu'on ait préféré la location à la vente, on ne s'ennuiera pas une seconde, d'autant que le DVD arbore une qualité très correcte et quelques suppléments sympas.

Prix 26 € environ

LE GRAND FRISSON

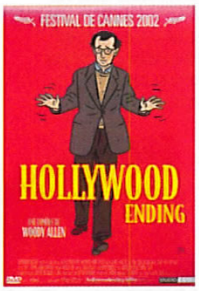
Les ZAZ n'ont pas inventé la parodie déjantée des classiques hollywoodien. Témoin, ce Mel Brooks de 1978, deux ans avant *Y'a-t-il un pilote dans l'avion*, qui prend un malin plaisir à tourner en dérision toutes les recettes du maître Hitchcock. Dans *Le Grand Frisson*, on retrouve pêle-mêle des références à *La Maison du docteur Edwards*, à Vertigo ou à *La Mort aux trousses*, et même les moins cinéphiles s'en amuseront. Ceux, du moins, qui arriveront à passer outre une esthétique très datée... Et le DVD n'y fait rien, avec son image très granuleuse et très compressée, ses bandes-son 2.0 et son absence préjudiciable de suppléments. Seuls les fans hardcore de Mel Brooks s'y jetteront sans sourciller. Mais en existe-t-il encore ?



Prix : N.C.

EN BREF

HOLLYWOOD ENDING



Voir un film de Woody Allen, c'est suivre un peu toujours le même schéma. En premier lieu, on s'attend à s'ennuyer ferme, surtout après une bande-annonce qui semble compiler tous les moments drôles du film. Puis on se laisse progressivement séduire, en partie grâce au numéro bien rodé de Woody et au talent de ses partenaires. Au final, on découvre que l'humour fonctionne quand même, sur le mode du sourire et de la complicité. Il faut dire qu'avec cette histoire de metteur en scène devenu aveugle et bien décidé à n'en rien laisser paraître sur le tournage de son film, il y a de quoi associer situations cocasses et critiques acerbes de Hollywood. Le DVD lui-même propose une image fort correcte, mais le son reste mono, à l'instar de la projection en salle. En guise de suppléments, il n'y a rien, ou presque : quelques pages de textes insignifiantes. Woody, Woody, la France qui t'adore tellement te traite bien mal !

Prix 26 € environ

BAD COMPANY

Le concept du buddy movie est un des plus casse-gueule : pour le meilleur, il donne de sacrés films, gravés dans les mémoires. Et pour le pire, quand c'est mis en scène par un Joel Schumacher aussi en forme que sur le plus mauvais des Batman, on hérite de *Bad Company*. Rarement titre fut mieux porté ! Une histoire d'espionnage qui vire au grand-guignol ridicule, des comédiens qui se parodient eux-même et un couple de *buddies* dénué de crédibilité, voilà tout le menu. Pauvre Anthony Hopkins, avait-il vraiment sa place aux côtés de Chris Rock ? D'ailleurs, quelqu'un a-t-il vraiment sa place aux côtés de Chris Rock ? Qui a répondu Chris Tucker ? Reste un DVD très joli, doté d'une piste VF DTS pleine de pêche, comme souvent avec les mauvais films.

Prix 25 € environ

EDITEUR : **BUENA VISTA** - SON : **VO/VF DD 5.1** - IMAGE : **16/9** - PRIX : **25 € ENVIRON**

LA FAMILLE TENENBAUM

L'esprit de famille

Dans la famille Tenenbaum, les trois enfants furent des génies précoces, alors que le père, Royal, était écarté de la maison. Des années plus tard, les névroses ont remplacé le succès, et Royal tente à nouveau de s'immiscer dans son ancien foyer.

LE FILM. Voici un film étonnant, franchement délirant par moment, mais avec un vrai fond psychologique qui n'est pas sans rappeler du *Happiness* ou du *Magnolia* version *light*. Tout ceci ne va pas très loin, c'est vrai, et nous retiendrons avant tout une galerie de personnages comme on en a peu vu dans le cinéma américain récent. Entre l'écrivain de western, le vieux filou, la vedette de tennis déchue et l'ancien tueur à gages devenu majordome, les caricatures fusent, tout comme les rôles de choix pour les comédiens. D'ailleurs, ceux-ci ne s'y sont pas trompés, et nous offrent un casting incroyable : Gene Hackman, Ben Stiller, Angelica Huston, Gwyneth Paltrow, Danny Glover, Bill Murray... et la voix d'Alec Baldwin ! Un film savoureux, pas toujours parfait, mais à découvrir.

LE DVD. Avec un film doté d'une photographie si particulière, c'est un plaisir de découvrir un DVD aussi défini, aussi lumineux, avec un vrai respect des couleurs et des contrastes. Certes, ici le son est discret : ne vous attendez pas à un déluge d'effets. On préférera bien entendu la VO, seule à même de rendre hommage à cette brochette de comédiens. Quel dommage qu'aucun bonus ne soit proposé ! A quand une édition collector ?

SITE
www.royaltenenbaums.com

EDITEUR : **STUDIO CANAL** - SON : **VF DD 5.1 - 2.0.** - IMAGE : **16/9** - PRIX : **25 € ENV.**

L'AUBERGE ESPAGNOLE

L'Europe en folie

Afin de valider une certaine expérience économique de l'Europe, un jeune homme accepte de participer au programme Erasmus. Mais les échanges culturels vont vite déborder au-delà du savoir universitaire.

LE FILM. Quand un sujet traitant de l'initiation à l'âge adulte se confond avec un vibrant plaidoyer sur l'Europe, ça donne un sujet un tantinet opportuniste mais franchement sympathique. Cette sympathie, on la doit surtout à la fraîcheur des jeunes comédiens. Et si Audrey Tautou paraît ici bien insignifiante, plus d'un spectateur tombera illico amoureux de Cécile de France ! Et puis ne boudons pas notre plaisir : les bonnes comédies françaises sont trop rares, une fois qu'on a pris soin d'éliminer les grosses lourdeurs. Rien que pour ça, *L'Auberge espagnole* mérite d'être vu.

LE DVD. A l'exception des grosses productions spectaculaires, les films français ne bénéficient qu'assez rarement de transferts DVD vraiment impressionnant. Ici, c'est pourtant le cas avec une image en tous points respectueuse de la photo originale. Mais c'est surtout le son qui impressionne, avec un mixage DD 5.1 excellent, doté d'une utilisation des voies arrières très dynamique. En guise de bonus, c'est également la fête, avec 13 scènes coupées commentées par le réalisateur, un *making of* de 36 minutes et un court-métrage.

SITE
www.marsfilms.com/auberge

■ ***Kill Bill*** : le teaser du prochain Tarantino est depuis quelques semaines disponible sur le Net : jetez-y vite un coup d'œil, vous comprendrez pourquoi nous sommes autant excités !

EDITEUR : **FPE** - SON : **VO/VF DD 2.0.** - IMAGE : **16/9** - PRIX : **60 € ENVIRON LE COFFRET**

ANGEL - SAISON 3

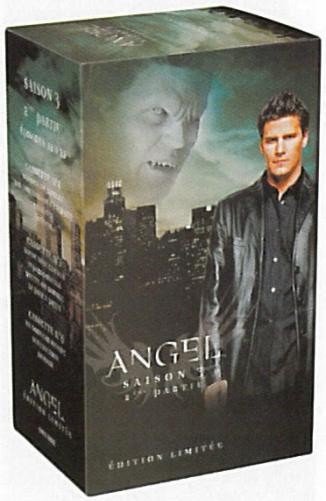
Visage d'ange, cœur de démon

Après une nouvelle douloureuse, Angel est parti se réfugier dans un monastère. Pendant ce temps, Darla la vampire apprend à ses dépens le poids des prophéties.

LE FILM. *Buffy*, *Angel*... Dans le MOX, on fait tout un plat de ces séries à chaque occasion. Des séries qui comptent à peu près autant de détracteurs que d'admirateurs. Il doit pourtant exister une raison à tant d'engouement, comme à tant de haine. Peut-être, au-delà du phénomène adolescent, parce Angel comme Buffy arborent une véritable storyline, un fil rouge qui transcende chaque épisode et qui ne se dément pas de saison en saison. Forcément, dans ces conditions, difficile de picorer une scène par-ci, une séquence par-là... Dans *Buffy*, cette perspective à long terme, bourrée d'auto-références et de clins d'œil, n'a vraiment éclos qu'à partir de la saison 3. Du côté d'*Angel*, les choses sont allées bien plus vite, et déjà la saison 2 était rodée, avec quelques-unes des audaces les plus épatantes qu'on ait vu récemment à la télévision. Rarement série aura osé conclure une intrigue aux deux tiers d'une saison, rarement elle aura risqué de proposer un grand méchant impossible à vaincre, car assimilé à l'humanité elle-même : les *Senior Partners* du cabinet d'avocats Wolfram & Hart. C'est dire si cette 3ème année était attendue avec impatience. Dès le début, les surprises s'y bousculent à une vitesse étonnante ! Sans chercher à trop dévoiler de spoilers, sachez que Angel sera confronté au difficile problème de la paternité, un état pourtant impossible pour un vampire. Et si, en milieu de saison, l'histoire s'essouffle un peu, laissant la place à d'excellentes intrigues ponctuelles, elle conclut ensuite les 23 épisodes avec un enchaînement d'événements à couper le souffle. Comme toujours, Joss Whedon, le créateur de *Buffy* et d'*Angel*, n'hésite pas à molester ses personnages, quand il ne les tue pas brutalement. Quant à l'ambiance générale, elle est toujours partagée entre le sordide, le romantisme dark et un humour tellement décalé qu'il en est souvent hilarant. Et dire qu'on ose appeler ça une série pour adolescents...

LE DVD. Si les premières séries sorties en DVD chez FPE faisaient peine à voir, les toutes dernières bénéficient de transferts épatants. Cette saison 3 d'*Angel*, particulièrement, arbore une définition et un contraste étonnant. Le format 16/9 y est certainement pour quelque chose ! Les habitués de la diffusion télé risquent d'être surpris ! Du moins ceux qui auront franchi le rempart des programmes aléatoires de TF1... Au niveau sonore, c'est plus conventionnel, avec un Dolby Surround simple mais efficace. *Angel* en remix 5.1, ce n'est pas d'actualité, malheureusement. Les bonus, eux, suivent la logique des séries FPE : dispersés sur plusieurs DVD, ils se partagent entre résumés de la saison et focus sur les personnages ou les comédiens. Ils sont souvent assez instructifs, et ne partagent pas forcément la langue de bois des featurettes habituelles. Si cette saison 3 devait souffrir d'un défaut, ce serait son format partagé en deux coffrets assez chers et peu esthétiques. Autant pour les Collectors des précédentes sorties ! Allez, M. Fox et Mme Pathé, encore un effort et vos séries deviendront parfaites !

SITE
www.geocities.com/~angelsecrets

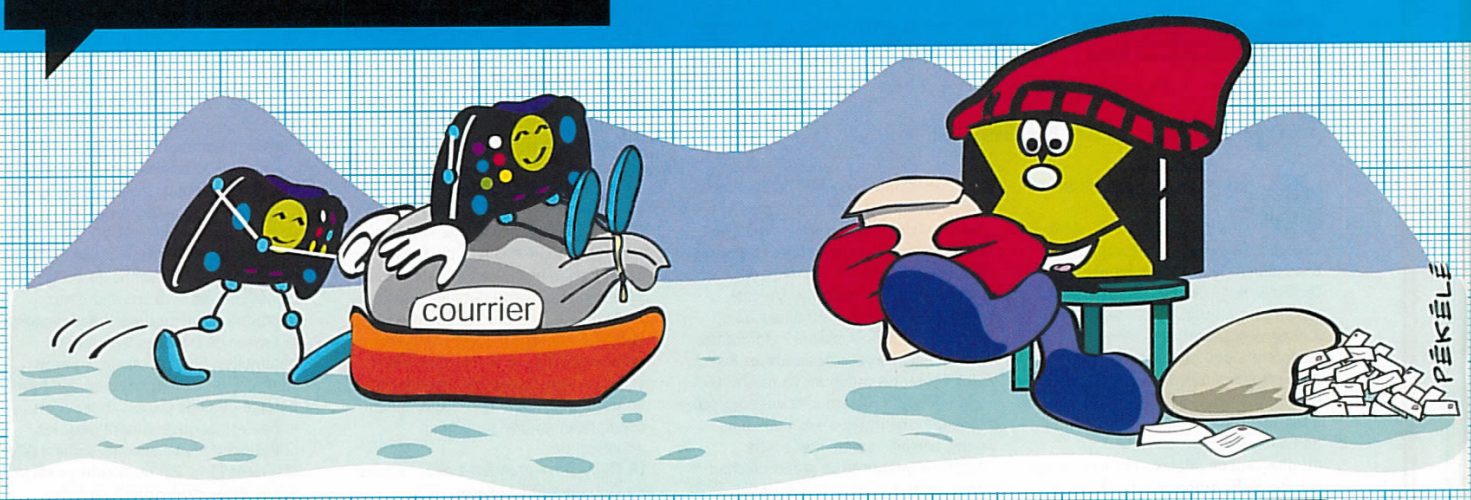


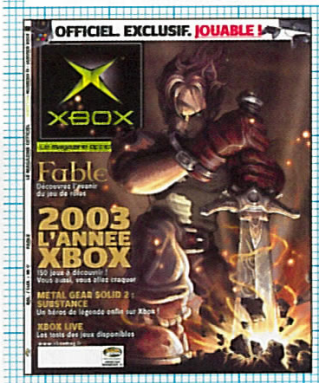
LES AUTRES SORTIES DU MOIS

TITRE	ÉDITEUR	AVIS
Coffret Amenabar	Studio Canal	*Thésis*, *Ouvre les yeux* et *Les Autres* : une sélection incontournable.
Coffret Ring	Studio Canal	Une trilogie terrifiante et l'occasion de découvrir *Ring 0* en zone 2.
La Dernière folie de Mel Brooks	FPE	Un hommage rendu au cinéma muet. Du bon Mel Brooks.
To Be Or Not To Be	FPE	Mel Brooks acteur pour un sujet créé jadis par Lubitsch.
Le Dernier Empereur	Opening	L'histoire de la révolution chinoise entre faste et démonstration un peu poussive.
Ghost World	Studio Canal	Enième film d'adolescent, celui-ci est précédé d'une très bonne réputation.
L'Echine du Diable	Studio Canal	Un film de fantôme tout en subtilité, habité par une horreur trop humaine.
Terre-Neuve	Buena Vista	Qu'est-ce qu'on ne serait pas prêt à regarder, par admiration pour Kevin Spacey !
Dommage collatéral	FPE	Schwarzie en pompier vengeur ? Il ne lui manque plus qu'un rôle de plombier moustachu...
Arac Attack	Warner	Non, les araignées ne sont pas toujours les bonnes fées de jeunes étudiants romantiques et timorés !
Gorilles dans la brume	Warner	Un film à faire frémir Joey Starr : des singes partout, et des gros cette fois !
Star Trek Next Génération - saison 7	Paramount	La dernière saison d'une série qui, après avoir plutôt mal commencé, s'achève en beauté.
Star Trek III : A la Recherche de Spock	Paramount	Spock n'était pas vraiment mort... Increvables, ces Vulcains !

■ **Spin-off :** après *Angel*, c'est au tour de Giles d'avoir sa propre série. Elle a démarré il y a quelques mois aux States sous l'égide de Joss Whedon et s'intitule *Ripper*.

XPRIMEZ-VOUS





Ici, à l'*Officiel Xbox*, on aime nos lecteurs. Alors quand vous nous écrivez, quelle qu'en soit la raison (oui, même pour des coups de gueule), on vous lit et on tient compte de vos remarques.
EVITEZ LE TELEPHONE SVP, mais par mail, on répond à tout le monde. Si, si. Essayez, vous verrez:
Par e-mail: Cyrille.Tessier@futurenet.fr
Par lettre: *Le Magazine Officiel Xbox* – Courrier – 101-109, rue Jean Jaurès – 92300 – Levallois-Perret

EN BREF

A quand les posters dans le MOX?
C'est moins simple que prévu, mais on y pense.

Si je souhaite jouer à *Unreal Championship* mais que je ne l'ai pas, pourrai-je y jouer sur le Live?
Le Live est un service de jeu en ligne, une option qui n'existe qu'au travers des jeux compatibles. Au risque de te décevoir, pas de jeu, pas de Xbox Live!

Pouvez-vous faire passer le mot qu'on vient d'ouvrir www.xbox-connection.fr.st?
Oui, et bon courage pour le site.

Votre dernier numéro est sorti fin décembre alors que dans le précédent vous aviez écrit qu'il sortait fin 2003?
Oui, on s'était dit qu'on allait prendre un an pour faire le meilleur mag sur la Xbox, un truc énorme, gros comme deux bottins, en papier glacé et avec plusieurs DVD. Et puis on s'est réveillé et on a repris le boulot.

La démo de *Ty le Tigre de Tasmanie* ne fonctionne pas?
En fait, elle est juste très longue à charger.

LA SELECTION DE VOS MEILLEURES LETTRES

UNREAL CHAMPIONSHIP

Bonjour,
le serveur Xbox Live pour *Unreal Championship* sera-t-il amélioré après la phase bêta? Car si les parties online sont jouissives et intenses, l'organisation (localisation des langues...) des serveurs est déplorable comparée celle de *Moto GP* par exemple. De plus, le casque ne sert à rien. Merci et bonne continuation.
Vincent Pannier

Comme je l'ai écrit dans le dernier numéro, Unreal Championship *n'est pas à proprement parlé le jeu le plus abouti sur Xbox. Maintenant, pour ses menus, bizarrement il n'y a pas*

de standardisation dans les options liées au Live. De tous les jeux actuellement compatibles, aucun ne propose exactement la même chose. Le meilleur à ce jour est sans conteste Moto GP, *dans lequel on peut vraiment choisir sa partie avec précision. C'est aussi le seul à proposer un choix sur la langue des joueurs... Concernant le casque, il n'est en effet pas très utile en pur Deathmatch, mais bien utilisé en Capture the flag ou par équipe, il constitue une arme efficace pour s'organiser. Et c'est incomparable pour l'ambiance!*

CONCOURS FABLE

Ce que je ferais si j'étais complètement libre dans un jeu? Je m'y achèterais une télé, une Xbox et le jeu en question. Je créerais ainsi la première mise en abîme de l'histoire vidéoludique...
Fabrice De Gregorio

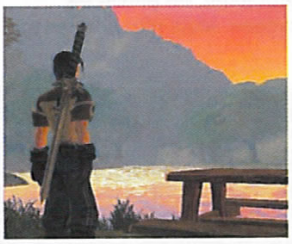
Je vous rappelle que le petit concours sur ce que vous feriez de votre liberté dans Fable *est toujours valable...*

LETTRE DU MOIS : ELLE EST OU MA DEMO?

Bonjour à tous,
j'aime beaucoup votre mag (je suis abonné) mais une chose me chagrine un peu: certaines démos manquent à l'appel, et je ne parle pas de jeux notés 5/20, mais de bons jeux. Notamment des démos comme *Buffy*, *Morrowind*, *Time Splitters 2*, *Jedi Outcast* voire de *Unreal Championship* (qui n'est pas sur le numéro 10 et non prévu pour le prochain). Certes, il y a eu des vidéos, mais ce n'est pas comparable. Personnellement, je déteste acheter un jeu sans l'avoir essayé et je ne suis pas le seul. Je joue aussi sur PC depuis longtemps et l'expérience montre qu'une note reste subjective et que le verdict final de l'achat doit revenir à la démo. Et bien sûr, fournir une démo trois mois après la sortie, c'est un peu trop tard. Vous allez répondre que vous n'y pouvez rien, mais je tiens à dire qu'il y a, par exemple, une démo d'*Unreal Championship* pour PC (il est vrai que c'est une démo Multijoueur) et que sur PC, il est extrêmement rare de ne pas avoir de démos pour un jeu. De plus, je suppose que vous pouvez pousser certains éditeurs à fournir une démo. Bref pour l'instant, c'est un peu gênant...
Merci.
Lord Belasco

Sur Xbox les choses sont en effet différentes pour les démos. Les développeurs doivent les faire valider par Microsoft avant de pouvoir les distribuer. Les démos ne sont pas non plus transférables d'une zone à l'autre, les démos américaines par exemple doivent être passées en PAL pour fonctionner chez nous. Bref autant de contraintes qui refroidissent souvent les éditeurs dans leur volonté de proposer des démonstrations de leurs jeux.

Merci : à Alaine Shesar pour sa vidéo, Yann Dufour (même s'il n'arrête pas de téléphoner, on l'aime bien) et tous ceux qui nous ont présenté leurs vœux.



MUSIQUE MUSIQUE!

Je me demandais si un jeu de création musicale était prévu sur Xbox. Pensez à toutes les possibilités offertes grâce au disque dur et au Xbox Live ! On pourrait par exemple mixer les musiques du disque dur, avoir un juke-box plus fonctionnel que celui proposé par la console, ou même partager ses créations avec le monde entier grâce au Live. Je trouve ce concept fantastique, pas vous ?

Marc

Si, en effet. La Xbox permet de lire les musiques d'un CD ou celles que l'on a transférées sur le disque dur, mais c'est en effet vraiment basique. Rien de tel n'est prévu au programme à notre connaissance, mais pourquoi pas après tout ?

CLAN

Bonjour.
Pourriez-vous passer l'annonce suivante ?
Nouveau clan ! Le clan Xboxfrance pour tout possesseur du Xbox Live ! Nous jouons actuellement sur plusieurs jeux tels *Mechassault*, *Unreal*, *Ghost Recon*...
Merci de me contacter si vous êtes intéressé...
Venez visiter le site : www.xboxfrance.clan.fr.st ou contactez-moi par mail.
mathiaspardo229@hotmail.com
Voilà, voilà.

LAN

J'aimerais savoir ce qu'il faut faire et posséder pour organiser une LAN. Est-ce qu'il faut autant de jeux que de consoles ? Merci.

Mathieu Delob

Il faut en effet avoir autant de jeux que de consoles. Chaque Xbox, suivant les jeux, peut accueillir entre 1 et 4 joueurs. Il faut relier les machines avec du câble réseau RJ45 droit relié à un hub. On peut avoir 4 Xbox connectés pour 16 joueurs au maximum.

JEU EN LAN

Maintenant qu'il existe des jeux à plusieurs, pourquoi les éditeurs s'obstinent-ils à privilégier le simple joueur (surtout en FPS) ? Je trouve en effet vraiment inadmissible que des jeux comme* James Bond *ou* Medal of Honor *ne proposent pas de jouer à plus de quatre et en LAN, même si la qualité graphique est là.

Davie Lienard

Entièrement d'accord. Mais j'ai aussi peur qu'avec le Live les éditeurs n'aient une superbe excuse pour ne plus faire de mode Réseau ou du jeu à quatre.

PADDLE S

Bonjour,
pouvez-vous mettre les images du pad-S sur la couverture ? Cela montrerait que vous êtes à jour (même si vous préférez les anciennes manettes).
Merci d'avance.

EIS

Tant que la Xbox sera vendue avec le paddle d'origine, on le laissera...

HORS-SERIE SOLUTIONS

Bonjour,
j'ai acheté votre Hors-Série mais j'ai un petit problème avec les codes de *Blinx*. On ne dit pas à quel moment il faut les faire. Merci d'avance.

Benoît

Blinx, comme Halo *ou* Splinter Cell, *n'a pas de codes. C'est une erreur de notre part. Toutes nos excuses.*

NOTATION

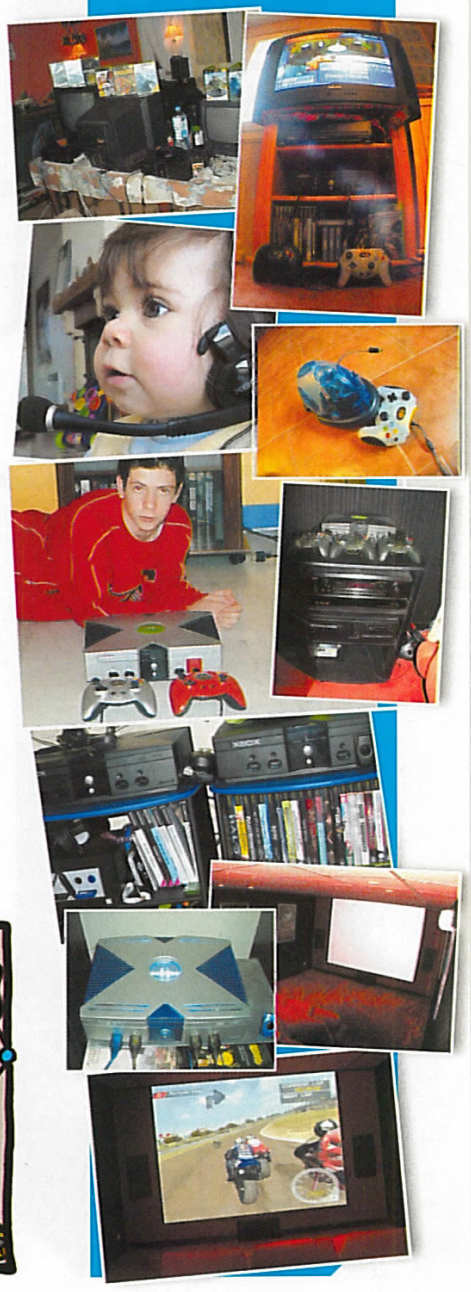
Bonjour,
je souhaiterais vous donner un conseil (si je peux me permettre) : peut-être ne suis-je pas le seul à le dire, mais vous devriez mettre plus de + pour les bons jeux que de - pour la synthèse des tests. Comme ce mois-ci, pour les tests des jeux Xbox Live. Ex : pour un bon jeu, il y aura 3 + et 2 - parce qu'il y a toujours 3 + et 3 -, donc on ne sait pas finalement si le jeu est bien ou pas (la note finale mise à part).

Alain Turc

Justement, rien n'empêche les lecteurs d'utiliser la rubrique des tests lecteurs pour rajouter des choses ou donner leur avis sur les jeux qu'ils ont achetés.

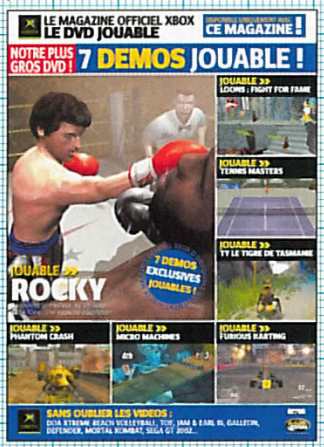
LE COIN DES PHOTOS

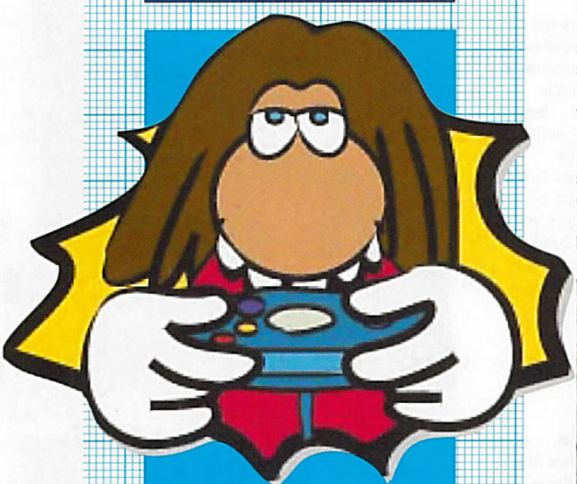
Vous avez organisé une LAN avec vos amis ? Vous avez envie de montrer votre coin Xbox au monde entier (hum) ? Alors envoyez-nous vos photos !



■ **Mendosa :** c'est le nom du Marine que l'on retrouve paumé dans un coin de jungle. C'est justement Yann qui nous a donné la réponse. Vous pouvez le retrouver sur l'excellent Halo-game.

CONCOURS

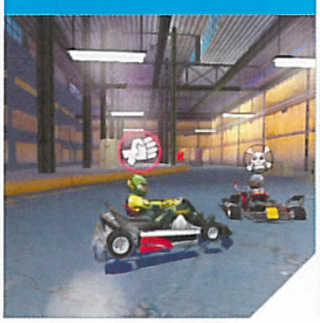




Dans le numéro 10, il fallait faire le meilleur temps sur la démo de *Furious Karting* et c'est Max 007 qui a remporté ce concours assez peu disputé. Par contre, pour le mois prochain, sur la démo de *Quantum Redshift* du numéro 11, il y a déjà plusieurs centaines de temps au moment où j'écris ces lignes. Ce mois-ci Max gagne un numéro Collector et notre Hors-Série Spécial Solutions.

Résultat du concours FURIOUS KARTING

Meilleur temps :
Max 007 avec 2' 50" 27

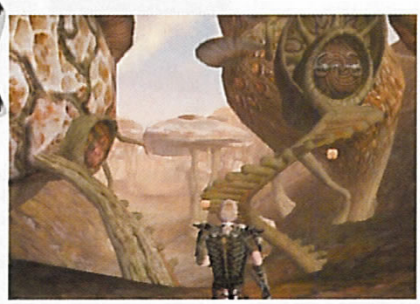


TESTS LECTEURS

Vous voulez donner votre avis ? Ecrire un test ? Pas de problème, on publie les meilleurs et l'un d'entre vous (texte en bleu) gagne un cadeau. Mais n'oubliez pas : 800 caractères maxi !

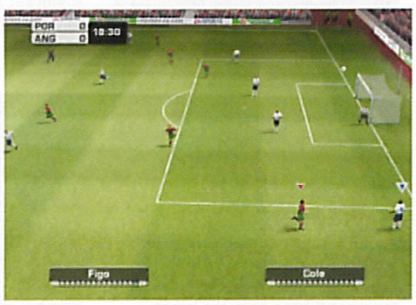
MORROWIND

Un monde troublant, une intense vision et une terre majestueuse s'offrent à votre regard bouleversé. Chacune de vos avancées vous semble excessivement courte, ridicule en cet espace dont l'immensité vous effraie. A perte de vue, verdoyant et menaçant s'étend votre destin. Au départ, simple porteur d'une lettre, votre vie vous apparaît trop misérable et insignifiante pour avoir une quelconque importance en ces lieux oniriques, et pourtant... *Morrowind* est une jeune fille au prénom certes étrange, mais aux charmes tenaces et enchanteurs. L'embrasser, c'est sceller à jamais vos lèvres sur sa délicate bouche sucrée. Reprendre sa respiration, s'arracher momentanément à son souffle incandescent deviendra vite insupportable... Ô ardente tristesse : pauvres larmes d'une réalité peu voluptueuse, ne nous tient pas rigueur de cet égarement, lorsqu'une belle femme sourit à l'un d'entre nous, gentlemen, celui-ci ne se doit-il pas de lui prendre la main ?
Note : 18/20
Hazuki's friend



UNREAL CHAMPIONSHIP

Préparez vos pulse-rifle, nettoyez vos miniguns, huilez votre lance-roquettes, *Unreal Championship* arrive pour encore plus de massacres ! Dans un futur où les jeux deviennent de plus en plus violents, le tournoi le plus gore et le plus dangereux de tous les temps procure une arène et des armes à des participants avides de victoires et de meurtres ! Ici les seuls gains sont l'argent et le plaisir d'observer la lente agonie de vos adversaires. Des graphismes époustouflants de réalisme confèrent à ce jeu une ambiance psyché où jusqu'à 15 de vos ex-amis (car bientôt ils ne seront plus que des noms sur votre tableau de chasse) pourront se mesurer à vous. Adieu !
Note : 18,5/20
Guillaume Fellous



FIFA FOOTBALL 2003

A chaque année un nouvel opus. Son nom n'est autre que *FIFA 2003*. Et dans toutes les versions, une fois le jeu pris en main, on est confronté à un sacré contraste : c'est une règle à laquelle ce *FIFA* ne dérogera pas. En effet, d'un côté on a des graphismes et une animation tout simplement épatants, mais le jeu conserve quelques imprécisions et un objectif trop arcade pour les plus puristes et ce, malgré les multiples essais d'amélioration. Aussi, sont à déplorer, l'absence d'un mode Entraînement, l'impossibilité de faire une Coupe du monde ainsi que deux bugs (la caméra des ralentis après une faute et, surtout, la possibilité pour le gardien d'arrêter des ballons à la main à l'extérieur de la surface). Malgré tout le jeu est plutôt complet, l'ambiance est respectée et les commentaires ont été, au plus grand bonheur de nos oreilles, revus à la hausse. Alors, vous en penserez ce que vous voulez, en tout cas moi j'adore !
Ludovic Lyton

AMPED

Vous avez aimé *Supreme Snowboarding* sur PC, vous adorerez *Amped*. On peut y retrouver le plaisir que procure la glisse à haute vitesse et la fierté de finir

en haut du podium. Oui, *Amped* est dur, mais vous aurez vite fait de mettre ceci de côté et de profiter simplement des très vastes pistes. A un moment l'argent vous manquera. En impressionnant les photographes, des nouveaux sponsors vous contacteront. L'objectif sera non pas de finir premier mais plutôt de progresser dans ce titre à la réalisation sublime et sans faille. Par contre le mode Multijoueur s'avère être très frustrant : il n'y a pas d'écrans scindés ! Je garde le meilleur pour la fin : son prix de 39 euros !
Note 16/20
Aldaud

Attention oubli. Pensez à laisser vos coordonnées lorsque vous participez aux concours. Ça peut servir si vous gagnez...

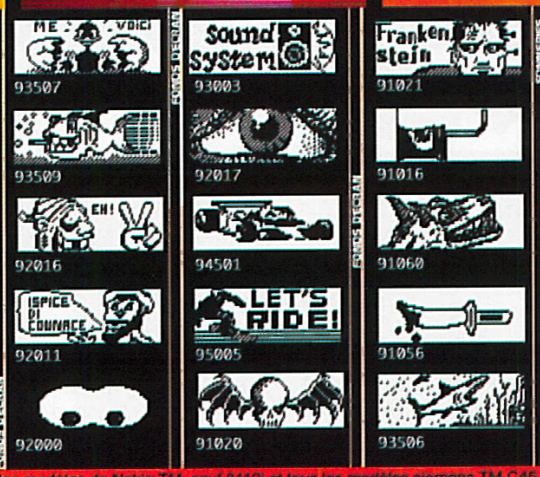
MAGIC SURPRISES

UN PORTAIL GIGANTESQUE POUR PERSONNALISER VOTRE MOBILE...

LE MEILLEUR DES SONNERIES EN SON HDX

LOGOS

FONDS D'ECRAN



SONNERIES

20 956	Paris Latino
20955	Jenny from the block
20906	1er Gaou
20508	Angela
21306	Ma Benz
20823	You didn't expect that
20929	Cleaning out my closet
20899	Billy jean
20949	Can you feel it
21453	Inspecteur Gadget
21474	Supercopter
20894	A demi nue
21329	I need a girl part one
21309	Stan (Eminem)
21321	I want you back (Jackson five)
21328	Inch'Allah
20601	Me gustas tu
20865	Love don't let me go
20874	J'ai demandé à la lune
20945	Je suis et je resterai

NOUVEAU

Logos compatibles avec tous les modèles de Nokia TM, sauf 8110i et tous les modèles siemens TM C45, S45, ME45Les sonneries sont compatibles avec les modèles de portables :Motorola TM : V50, V100, Timeport 250, Phillips TM :Azalys 250, 268, Savy vogues, Savy vogues, melody, ozeo ozeo8@8, Xenium 689, Xenium 9@9, Sagem TM : tous modèles, Siemens : C45, S45, ME45 et tous les modèles Nokia TM

... ET FAIRE TOUTES SORTES DE SURPRISES A VOS AMIS!!!

X DECLARATION

DÉVOILEZ VOUS ET FAITES LUI VOTRE DÉCLARATION D'AMOUR

15011	Toi qui m'attire
21092	A celle que j'aime
25142	Tu es arrivé dans mon coeur

X PIEGE

FAITES HALLUCINER VOS AMIS AVEC DES CANULARS DÉLIRANTS OU TESTEZ LA FIDÉLITÉ DE VOTRE MEC OU NANA

31027	L'étudiante crquante et avenante
31043	Les huissiers défoncent la porte
31020	L'acteur de charme X
31044	Le contrôle radar
31012	VPC coquine

X HAPPY BIRTHDAY

ON LUI CHANTE UN JOYEUX ANNIVERSAIRE TOTALEMENT DINGUE OU SUPER PERSONNALISÉ AVEC SON PRÉNOM!!!

+DE 25000 PRÉNOMS DISPONIBLES

X REVEIL MATIN

SI VOS POTES NE SONT PAS DU MATIN... REVEILLEZ LES EN FANFARE!!!

41116	La caporale
41111	La nuit dernière
41027	Reveil Sexy
41026	Bonjour petite puce
41113	Le jour vient de se lever

X REPONDEUR

LAISSEZ UNE STAR RÉPONDRE À VOTRE PLACE!!!! DES CENTAINES DE MESSAGES DÉLIRANTS POUR VOTRE GSM OU TÉLÉPHONE FIXE

TES AMIS VONT HALLUCINER !!

1- Appelez le 0899 70 50 55
2- Choisissez votre piège
3- Entre le n° du portable de la personne que vous voulez piéger
4- le piège est parti, vous pouvez écouter sa réaction grâce à votre code espion*

*seulement si la personne accepte que vous puissiez l'écouter

...ET DES MILLIERS D'AUTRES SURPRISES SUR WWW.MAGICSURPRISES.COM ET AU

0899 70 50 55

RC B 429 423 288 - 1,35€/appel + 34cts/mn

En appelant nos services, votre numéro de mobile sera enregistré dans notre base. Néanmoins et conformément à la Loi N 78-17 du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification ou de suppression des informations vous concernant. Si vous avez moins de 18 ans, demandez l'autorisation à vos parents avant d'appeler
Si vous désirez ne plus figurer dans notre base de données et ne plus recevoir de SMS concernant nos nouveaux services il vous suffit d'appeler le 01 58 28 88 77. (appel non surtaxé)

BLINX : THE TIME SWEEPER

NIVEAU 1 - TIME SQUARE

Cela fait déjà pas mal d'années que Blinx travaille à la Centrale du Temps. Usine dans laquelle le concept temporel est fabriqué, entretenu et le cas échéant, réparé. En tant que chrono-spireur, sa tâche consiste à rassembler les cristaux de temps égarés avant qu'ils n'engendrent des bugs temporels. Et son boulot, il le faisait bien jusqu'à l'arrivée du Tom Tom Gang. Ces pirates à têtes de cochon ont enlevé une princesse et menacent d'utiliser les cristaux afin de détruire le monde de Blinx.
Au départ, notre héros est équipé d'un TS-1000, sorte d'aspirateur qui, non seulement piège les cristaux de temps, d'or, mais aussi les détritus. Le TS-1000 peut aussi expulser les détritus (bouton **X**). Malheureusement, certains ennemis possèdent des aptitudes spéciales les rendant difficiles à toucher. Pour vous débarrasser de ces indésirables, vous devrez apprendre à utiliser au mieux les chrono-commandes. Car Blinx, grâce à celles-ci, peut à l'instar d'un magnétoscope, avancer, reculer et pauser le temps. Mieux encore, il l'enregistre ou le fait s'écouler au ralenti. En détruisant un ennemi ou tout simplement en explorant les différents mondes, il trouvera des cristaux de différentes couleurs. Chaque couleur correspond à une chrono-commande. Trois cristaux de même couleur donnent une chrono-commande et quatre en donnent deux. Chaque monde est composé de trois niveaux d'exploration, plus celui du boss. Dans cette aide de jeu, nous vous révélerons uniquement l'emplacement des médailles secrètes cachées dans les sept premiers niveaux. On ne va tout de même pas vous mâcher le travail... A vous de jouer !

STAGE 1

» Chrono-commande : pause
Après avoir collecté les quatre cristaux de temps, utilisez la pause. Vous empêcherez ainsi la statue de s'effondrer. Précipitez-vous dessous et récupérez la médaille secrète.

» Chrono-commande : retour rapide
Vous avez peu de chance d'obtenir un retour rapide tôt dans le jeu. Une fois que vous en aurez collecté un, revenez ici. Placez-vous sur la tête de la statue et utilisez cette chrono-commande. La statue vous propulsera vers une autre médaille.

» Chrono-commande : aucune
La troisième médaille se trouve derrière le poids de 16 tonnes. Vous ne pourrez pas l'atteindre avant de posséder un TS-16000 qui permet d'aspirer des objets très lourds. Vous devrez vous l'acheter dans le magasin du niveau 4 et revenir plus tard.

STAGE 2

» Chrono-commande : retour rapide
Sur la place où apparaît le pirate du temps à moto, vous verrez un pilier effondré. Prenez les cristaux du temps roses juste à côté. Placez-vous sur la petite plate-forme au sol et utilisez la chrono-commande pour vous élever. Sauter sur la partie supérieure du pilier jusqu'à la médaille secrète.

» Chrono-commande : aucune
De la place précédente, rendez-vous sous la voûte où apparaît un deuxième pirate du temps (par un trou au sol). Continuez tout droit et vous trouverez la deuxième médaille secrète.

» Chrono-commande : aucune
Passez par la porte de droite, ouvrez-la en sautant sur le bouton bleu. Continuez tout droit et une fois arrivé contre le mur, sautez deux fois pour obtenir la dernière médaille secrète.

STAGE 3

» Chrono-commande : aucune
Après la première série de pentes, vous apercevrez un poids de 16 tonnes. Vous ne pourrez l'aspirer qu'avec un TS-16000. Juste derrière, vous trouverez une première médaille secrète.

» Chrono-commande : aucune
Avancez jusqu'à l'aéropoulpe. Après l'avoir tué, tournez à gauche. Au lieu de continuer tout droit, montez au sommet du toit où vous vous trouvez, sautez sur la petite plate-forme où se trouve la médaille secrète.

» Chrono-commande : avance rapide
Derrière la porte d'étape se trouve un poids de 16 tonnes. Il abrite une plate-forme spéciale. Placez-vous dessus, utilisez l'avance rapide et sautez. A vous la dernière médaille secrète.

BOSS

Cette monstruosité sur ressort vous écrasera si vous restez au centre de l'arène. La solution de facilité consiste à utiliser la pause ou le ralenti. L'autre méthode demande un peu plus de doigté. Observez ses rebonds et balancez vos détritus au bon moment. Une fois que vous l'aurez battu, utilisez la commande pause pour avoir le temps de ramasser tous les cristaux d'or qui apparaîtront.

Internet chez les chats : l'histoire ne nous dit pas si dans le monde de *Blinx*, les chats utilisent Myahoo ! comme portail Internet.

NIVEAU 2 - DEJA VU CANALS

STAGE 1

Chrono-commande : aucune
En bas du premier canal, vous verrez un chrono-blob. Avant ou après l'avoir battu (ce détail est laissé à votre discrétion), prenez le tunnel à droite. Vous trouverez une première médaille secrète à son extrémité.

Chrono-commande : pause
Il vous sera impossible de récupérer cette médaille avant de posséder le *ice sweeper*. Dans la zone où se trouve le premier glouton, juste après le chrono-blob vous remarquerez un petit bassin carré. Avec votre *ice sweeper*, aspirez l'eau. Utilisez la chrono-commande pause pour passer les pointes. Grimpez par l'échelle et prenez la seconde médaille secrète située sur votre droite.

Chrono-commande : aucune
L'obtention de cette médaille nécessite aussi la possession d'un *ice sweeper*. Juste avant la porte d'étape, vous passerez au-dessus d'un pont. Sautez dans le trou du côté des cristaux d'or. Aspirez l'eau. Ouvrez ensuite le coffre pour obtenir la troisième médaille secrète.

STAGE 2

Chrono-commande : retour rapide
Réparez le pont avec la chrono-commande adéquate, traversez-le et sautez sur le bouton bleu. Puis laissez-vous tomber dans l'eau. Aspirez le gros détritus qui cache l'entrée d'un tunnel. Au fond, vous localiserez un coffre abritant une médaille secrète en son sein.

Chrono-commande : aucune
Sur la place où vous affrontez deux aéropoulpes, se trouve un poids de 16 tonnes. Si vous possédez un TS-16000, aspirez le poids et juste derrière, vous trouverez une autre médaille secrète.

Chrono-commande : retour rapide
Placez-vous sur le morceau de pont près des gondoles. Faites un retour rapide pour le réparer. Prenez les cristaux d'or. Sur la droite vous verrez une médaille secrète. Sautez sur la terrasse pour l'atteindre.

Chrono-commande : aucune
Juste avant la porte d'étape, regardez à gauche et vous verrez au loin la dernière médaille secrète. Restez au milieu du passage si vous ne voulez pas tomber.

STAGE 3

Chrono-commande : retour rapide
A l'endroit où vous faites basculer le pont, sautez dans l'eau et faites un retour rapide. Mettez-vous contre le mur de gauche et remontez le courant. Vous accéderez à un passage au bout duquel vous trouverez une médaille secrète.

Chrono-commande : aucune
Sur le pont suivant vous affronterez un berger détritus. Laissez vous tomber du côté de la cascade et sous le pont vous obtiendrez une autre médaille secrète.

Chrono-commande : aucune
Sur la droite de ce même pont, un poids de 16 tonnes bloque un passage. Aspirez-le pour découvrir un coffre dans lequel se trouve une médaille secrète.

Chrono-commande : aucune
Après votre affrontement avec l'un des membres du Tom Tom Gang, dirigez-vous vers les deux gros tonneaux. Sur votre droite, vous verrez un petit puits carré. Aspirez l'eau avec le ≤. La médaille secrète se trouve sous la plaque de métal.

BOSS

Le boss est un glouton géant. Si vous lui balancez des détritus, non seulement, il les aspirera, mais en plus il deviendra plus gros. Utilisez les chrono-commandes suivantes pour lui passer dans le dos et lui lancer des détritus : pause, ralenti et enregistrement. N'utilisez jamais la pause lorsqu'il clignote puisqu'à ce moment il est invincible. Et n'essayez même pas de lui balancer des bombes, contrairement aux gloutons normaux, il est immunisé contre celles-ci.

Comme chiens et chats : dans le film du même nom, les chats veulent devenir les maîtres du monde. Blinx en serait-il issu ?

NIVEAU 3 - HOURGLASS CAVES

STAGE 1

Chrono-commande : aucune
Si vous avez un TS-16000, vous n'avez qu'à aspirer le poids de 16 tonnes bloquant l'accès à la médaille secrète.

Chrono-commande : aucune
Après avoir vaincu le dernier chrono-monstre, vous apercevrez une cascade de sable d'où tombent des rondins de bois. Sautez dedans et une fois sous le pont vous verrez une autre médaille secrète.

Chrono-commande : retour rapide
Remontez sur le pont et cette fois-ci, placez-vous à droite du gros rondin de bois. Faites un retour rapide et utilisez les rondins de bois qui remontent. Une fois au sommet, sautez sur la droite pour atteindre la dernière médaille secrète.

STAGE 2

Chrono-commande : aucune
Aspirez les deux grosses pierres recouvertes de corail. Vous obtiendrez la première médaille secrète.

Chrono-commande : aucune
Utilisez les plates-formes rebondissantes pour atteindre un poids de 16 tonnes. Aspirez-le et vous trouverez une médaille secrète et un coffre juste derrière.

Chrono-commande : aucune
Utilisez une fois de plus les plates-formes rebondissantes pour atteindre l'escalier en pierre où se trouvent des cristaux de temps. En bas à droite aspirez le gros rocher recouvert de corail et récupérez la dernière médaille de l'étape.

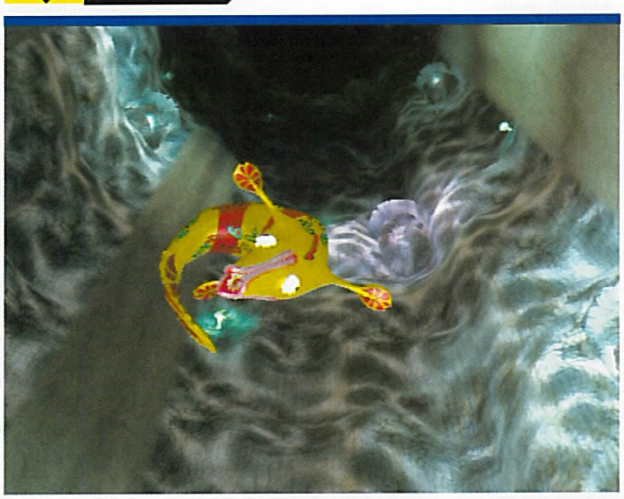
STAGE 3

Chrono-commande : aucune
Allez jusqu'au bout de la deuxième série de plates-formes rebondissantes pour atteindre la première médaille secrète.

Chrono-commande : aucune
De cette dernière plate-forme, sautez de plus en haut à gauche et laissez-vous tomber au fond de la rivière de sable directement sur une médaille secrète.

Chrono-commande : aucune
Toujours en partant de cette dernière plate-forme, sautez sur celle où vous apercevez des cristaux d'or. A partir de là, utilisez la chrono-commande retour rapide pour remonter la pente qui se trouve sur votre gauche. A la clé, une nouvelle médaille secrète s'offrira à vous.

BOSS



Le boss est une version géante du Taupagon. Vous pourrez suivre sa progression en observant les traces de sable lors de ses déplacements. Aspirez quelques détritus et positionnez-vous sur les plates-formes en pierre. Alors qu'il essaiera de les avaler, sautez et balancez-lui un détritus. Mais si vous trouvez cette technique vraiment trop compliquée à mettre en œuvre, passez à la vieille méthode. Utilisez les chrono-commandes pause ou ralenti pour prendre l'avantage sur lui. Après quatre coups, ce sera de l'histoire ancienne.

Mauvaise influence : depuis que j'ai joué à *Blinx*, j'essaie d'aspirer les pigeons qui me réveillent à 5 heures du matin. Ça ne marche pas !!!

NIVEAU 4 - FORGOTTEN CITY

STAGE 1

Chrono-commande : enregistrement
Placez-vous sur le cercle vert de la petite bascule et utilisez la fonction d'enregistrement. Faites sauter l'autre Blinx sur le côté opposé et une fois propulsé dans les airs, vous atteindrez la médaille secrète.

Chrono-commande : retour rapide
Avec la chrono-commande, réparez le pont qui s'écroule. Après la seconde partie du pont, tournez à droite et laissez-vous tomber sur une médaille secrète.

Chrono-commande : aucune
Laissez-vous tomber dans le slime vert, prenez la médaille en évidence puis cherchez un gros détritus bouchant une entrée. La dernière médaille se trouve en haut de l'escalier juste derrière.

STAGE 2

Chrono-commande : pause
Faites une pause au bon moment pour passer en toute sécurité entre les pointes. Une médaille secrète se cache derrière.

Chrono-commande : aucune
Quand vous verrez une série de piliers disposés comme des dominos, laissez-vous tomber en bas et utilisez la plate-forme rebondissante pour atteindre la médaille.

Chrono-commande : aucune
Toujours au même endroit dans la mare de slime, repérez un gros détritus bloquant un passage. Aspirez-le pour récupérer la médaille.

Chrono-commande : aucune
Dépassez la porte d'étape et laissez-vous tomber juste derrière. Vous découvrirez une médaille et un coffre.

STAGE 3

Chrono-commande : aucune
Utilisez les plates-formes rebondissantes pour atteindre une corniche à mi-hauteur de l'arbre. Puis, passez par les trois cubes avec des motifs de nuages. Vous arriverez à une plate-forme où se trouve une médaille secrète.

Chrono-commande : aucune
En quittant cette plate-forme, laissez-vous tomber dans la mare de slime. Vous trouverez des cristaux d'or et une médaille.

Chrono-commande : pause
Passez sur les piliers qui tombent comme des dominos. Pour plus de sûreté, utilisez la pause. A mi-chemin sur la gauche, vous verrez une petite ouverture abritant une autre médaille.

Chrono-commande : aucune
A partir de l'escalier central, repérez une zone dans laquelle se trouvent trois coffres. Laissez-vous tomber à cet endroit précis. En regardant autour de vous, vous apercevrez un poids. Utilisez votre TS-16000 pour l'aspirer et récupérer la médaille.

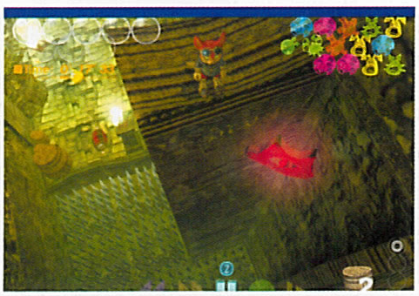
BOSS

Une version plus vindicative du boss de Time Square. Il saute dans tous les sens dans le seul but de vous écraser. De temps en temps, il vous enverra des détritus. Utilisez la bonne vieille technique de pause et de ralenti afin d'éviter ses attaques. Pour deviner l'endroit où il risque de se poser, regardez les plaques au sol. Il se dirige toujours sur celle qui vire au rouge.

Mauvaise influence 2 : quand j'ai cassé mon mug préféré, je me suis précipité sur ma télécommande de magnétoscope mais rien ne s'est passé.

NIVEAU 5 - THE TEMPLES OF LOST TIME

STAGE 1



Chrono-commande : aucune
Dès le tout début de l'étape, regardez attentivement sur votre droite et vous apercevrez une médaille secrète. Positionnez-vous sur la rambarde et procédez à son aspiration.

Chrono-commande : pause et retour rapide
Pour passer la porte avec des pics vous devez utiliser la fonction pause. Dans la pièce suivante, placez-vous sur la tête de la statue effondrée et faites un retour rapide pour élever votre héros jusqu'à la médaille secrète.

Chrono-commande : pause x2
Afin de pouvoir repasser la porte, utilisez la pause et sortez par celle de gauche. Soyez prudent et faites bien attention à la corniche qui s'écroule. Récupérez la médaille sur l'une de ses parties. En option, utilisez la pause si vous voulez avoir tout votre temps pour l'attraper.

STAGE 2

Chrono-commande : pause
Utilisez la pause pour passer entre les deux pendules. Juste après, vous aurez à sauter d'une plate-forme qui s'effondre sous vos pieds. Sautez immédiatement sur la plate-forme suivante et utilisez votre aspirateur pour récupérer la médaille secrète sous la partie effondrée.

Chrono-commande : pause et retour rapide
Retournez vers la porte avec pointes et faites pause pour pouvoir la traverser. Remontez la pente devant vous. Une fois en haut, vous apercevrez une statue effondrée. Placez-vous sur la petite partie rectangulaire et utilisez le retour rapide pour remonter Blinx jusqu'à la médaille secrète.

Chrono-commande : aucune
Au bout d'une série de plates-formes mobiles, vous devrez affronter pas mal de chrono-monstres. En partant de la dernière plate-forme, laissez-vous tomber sur la gauche pour une autre médaille.

STAGE 3

Chrono-commande : aucune
Dans la pièce avec la porte à pointes, tuez les aéropoulpes pour ouvrir une autre porte. Empruntez le chemin qui s'ouvre et regardez à gauche. Vous verrez une médaille en hauteur. Montez sur la rambarde juste à côté et aspirez-la.

Chrono-commande : pause
Vous devriez rencontrer une série de plates-formes mobiles sur une des pentes. Utilisez la pause pour les passer sans encombre, faites pivoter la caméra et vous pourrez apercevoir une médaille en contrebas. Aspirez-la tout simplement.

Chrono-commande : pause x2
Sur la partie supérieure de cette même pente, se trouve une pièce avec une porte à pointes. Avant de la traverser, assurez-vous d'avoir deux chrono-commandes pause. En effet, il vous en faudra une pour entrer et une pour ressortir. Il s'agit du prix à payer pour obtenir une médaille supplémentaire.

BOSS

Ce boss semble difficile à vaincre au premier abord. Mais si vous observez attentivement sa façon de procéder, vous verrez qu'il n'y a pas grand-chose à craindre : chaque fois que vous le touchez, il vous jettera des chrono-blobs. Evitez-les à l'aller ainsi qu'au retour. Ils tourneront alors autour du boss. Sans vous faire toucher par les blobs, rapprochez-vous de lui, sautez et projetez des détritus. Recommencer l'opération jusqu'à ce que mort s'ensuive.

Adage : on dit que les chats retombent toujours sur leurs pattes. A partir d'une certaine hauteur Blinx retombe sur le ventre.

NIVEAU 6 - MINE OF PRECIOUS MOMENTS

STAGE 1

Chrono-commande : pause
Passez la porte en feu et sautez sur le petit rebord juste en dessous du poids de 16 tonnes. A cette distance vous pourrez l'aspirer et libérer le passage. Sautez sur le rebord qui se trouve du côté opposé et tirez sur le coffre pour faire apparaître une médaille secrète.

Chrono-commande : aucune
Retournez à la plate-forme où se trouve la bascule et descendez par la droite. Passez sous le pont. Une médaille secrète vous y attend.

Chrono-commande : aucune
Après avoir battu le mini-boss du Tom Tom Gang, faites tourner la caméra jusqu'à ce que vous localisiez une médaille secrète flottant au-dessus d'une petite plate-forme. En partant du bord le plus proche de cette médaille, faites un double saut pour l'atteindre.

STAGE 2

Chrono-commande : aucune
Prenez le second wagonnet jusqu'à l'endroit où circulent quatre aéropoulpes. A gauche vous verrez un poids de 16 tonnes à aspirer. Le passage que vous aurez débloqué donne sur une série de marches rouges. Prenez-les pour atteindre le sommet et récupérez une médaille secrète.

Chrono-commande : aucune
Une fois devant le troisième wagonnet, ne montez pas dedans tout de suite. Passez par l'ouverture rouge sur la gauche. Jetez un détritus contre le mur et montez dessus. De là, faites un double saut et la médaille secrète sera à vous. Par contre, ne tentez pas de sauter directement dans le wagonnet. Le risque de chute est beaucoup trop élevé.

Chrono-commande : aucune
A l'arrivée du troisième wagonnet, avant d'affronter les chrono-monstres, cherchez une ouverture sur la gauche. Suivez-la et vous trouverez une médaille secrète.

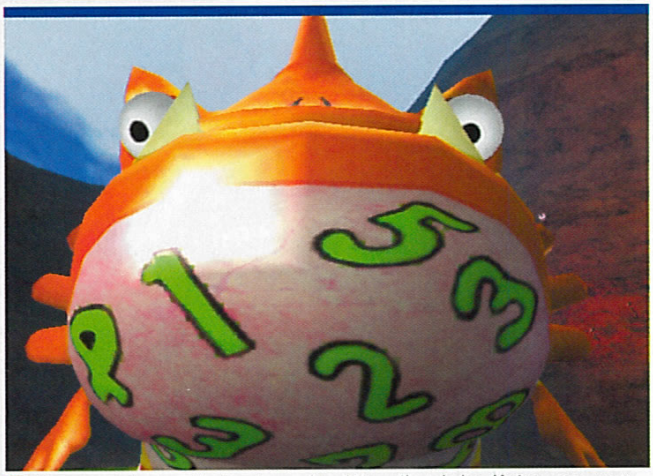
STAGE 3

Chrono-commande : enregistrement
Utilisez l'enregistrement. Faites sauter le Blinx enregistré sur l'un des boutons d'activation et le vrai Blinx sur l'autre. Pénétrez dans l'espèce de puits derrière vous. Vous y trouverez la première médaille secrète.

Chrono-commande : retour rapide
Après avoir sauté sur les plates-formes formant un tapis roulant, vous verrez tomber un wagonnet. Montez dedans et faites un retour rapide. Traversez le pont en bois et montez dans le wagonnet face à vous de l'autre côté. Ne tirez pas sur la cible. Laissez le wagonnet continuer son chemin. Plus bas, vous verrez une petite ouverture, et au bout, une médaille secrète.

Chrono-commande : aucune
Reprenez le wagonnet et tirez sur la cible. Vous arriverez à une plate-forme bleue d'où vous verrez deux aéropoulpes. Descendez et suivez les rails sous la plate-forme. Une médaille secrète vous attend plus bas.

BOSS



Encore un glouton géant mais en plus vicieux. Il avale les détritus et ne peut être touché quand il clignote. Là encore, il n'y a pas de secret. La pause, le ralenti et l'enregistrement feront des merveilles. Ne faites pas de pause quand il est invincible, ce serait une perte de temps. Peut-être vaudrait-il mieux investir dans quelques bombes avant de l'affronter...

Proverbes : alors que chez nous il pleut des hallebardes, en Angleterre, il pleut des chiens et des chats. Que fait la S.P.A. ?

NIVEAU 7 - EVERWINTER

STAGE 1

Chrono-commande : aucune
Dans le grand espace ouvert où le sol glacé s'ouvre et se referme, vous trouverez un escalier qui mène à une porte. Une fois sur la deuxième marche, regardez à gauche et vous trouverez une médaille secrète.

Chrono-commande : aucune
Dans la pièce où vous aurez affronté beaucoup de chrono-monstres, montez la longue série de marches jusqu'à la pièce contenant des débris de tuyaux et trois nouveaux chrono-monstres. Examinez la zone à droite de la porte. Une fois la médaille repérée, aspirez-la.

Chrono-commande : aucune
Toujours dans la même zone, aspirez le poids de 16 tonnes bloquant l'accès à la médaille secrète suivante.

Chrono-commande : aucune
Passez derrière la porte d'étape. Descendez les quelques marches pour accéder à une autre médaille secrète.

STAGE 2

Chrono-commande : pause (2)
A la moitié de la première pente, sautez sur le côté droit. Vous devriez atterrir sur une corniche en contrebas. Remontez la longue série de marches jusqu'à atteindre une porte à piquants. Une médaille secrète vous attend de l'autre côté.

Chrono-commande : retour rapide et avance rapide
Avec un retour rapide, reconstruisez la pente qui s'écroule. Affrontez deux aéropoulpes et un berger détritus. Faites pause pour passer la porte à pointes. Affrontez le chrono-blob. Utilisez l'avance rapide sur la plate-forme prévue cet effet et vous serez propulsé vers la médaille secrète.

Chrono-commande : aucune
Repassez la porte à pointes et prenez celle qui lui est adjacente. Regardez à droite de la carcasse de voiture. Vous repérerez une médaille une médaille à aspirer.

Chrono-commande : aucune
Dans la grande zone où il n'y a que deux monstres, laissez-vous tomber sur le bord du lac glacé. Une médaille secrète flotte sur l'eau.

STAGE 3

Chrono-commande : aucune
Sauter sur le bouton bleu puis descendez la pente du côté opposé. Grimpez sur les blocs de glace formant des marches. Une fois au sommet, regardez vers le haut. Vous apercevrez une plate-forme verdâtre que vous ne pourrez atteindre sans aide. Pour y parvenir, lancez un baril juste à côté et utilisez-le pour gagner les quelques centimètres qui vous font défaut. Une médaille secrète vous y attend.

Chrono-commande : aucune
Au sommet de la série de marches suivantes, vous atteindrez un grand espace dans lequel vous localiserez un traditionnel poids de 16 tonnes. Aspirez-le et vous découvrirez une médaille secrète.

Chrono-commande : aucune
Vous devez retourner vers la zone précédente. Sautez sur la plate-forme mobile qui jouxte les cubes sur lesquels on distingue des motifs de nuages. Placez-vous le plus possible à l'arrière de la plate-forme. Arrivé devant la médaille, jouez de votre aspirateur et engloutissez-la.

BOSS

Sûrement l'un des boss les plus coriaces du jeu. Ce taupogon aquatique traversera la glace pour vous balancer des barils. La meilleure des solutions consiste comme toujours à faire pause quand il sort la tête de la glace. Il faudra aussi être rapide car les plaques de glace sur lesquelles vous évoluerez s'enfonceront lentement mais sûrement sous vos pieds.

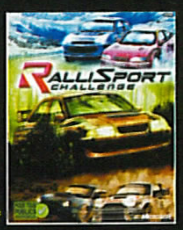
A VOTRE TOUR !

Ces quelques explications devraient vous avoir préparé à finir ce jeu. Bon courage et bonne chance !

Succès ? : *Blinx* n'est peut-être pas un chef-d'œuvre mais son originalité et sa réalisation méritent votre attention.

LE JEU QUI VA LAISSER DES TRACES.

RalliSport Challenge offre une immersion totale dans le monde du rallye. Paysages magnifiques et variés, foule amassée sur le bord de la route, poussière, dégâts en temps réel, tout y est. Prenez le volant de plus de 25 véhicules officiels et défiez les parcours les plus torturés à travers 4 types de compétitions : Rallycross, courses de côte, spéciales chronométrées de rallye et courses sur glace. Avec un mode carrière extrêmement complet et la possibilité de disputer des courses jusqu'à 4 joueurs en simultané, RalliSport Challenge comblera les attentes des pilotes les plus chevronnés.



XBOX

EXCLUSIF XBOX

www.xbox.com/fr/rallisport

PLAY MORE. PLAY RALLISPORT CHALLENGE.*

*JOUEZ PLUS. JOUEZ A RALLISPORT CHALLENGE. © 2002 Microsoft Corporation. Tous droits réservés. Microsoft, Xbox et les logos Xbox sont soit des marques déposées soit des marques commerciales de Microsoft Corporation aux Etats Unis et/ou dans d'autres pays. Les noms des sociétés, produits mentionnés dans ce document sont la propriété de leurs ayants droits respectifs. La marque quattro est utilisée par Microsoft Corporation sous autorisation expresse écrite de AUDI AG. Ford, Ford Focus, Escort et RS 200 sont des marques déposées par Ford Motor Company, licenciées à Microsoft. Merci à Automobiles Peugeot pour son aimable collaboration. Les noms, logos et designs de Mitsubishi et Lancer Evolution sont des marques déposées et/ou des propriétés intellectuelles de Mitsubishi Motors Corporation et utilisées sous licence par Microsoft Corporation. Les noms, logos et designs de Toyota et Corolla sont des marques déposées et/ou des propriétés intellectuelles de Toyota Motor Corporation et utilisées sous licence par Microsoft Corporation. Les noms, logos et designs de Subaru et Impreza sont des marques déposées et/ou des propriétés intellectuelles de Fuji Heavy Industries Ltd. et utilisées sous licence par Microsoft Corporation. La voiture MG Metro 6R4, ses représentations et les marques associées sont utilisées sous licence British Motor Heritage, Ltd. Tous les logos associés à Lancia, Lancia 037 Rallye, Lancia Delta HF Integrale, Lancia Delta S4 et tous les designs distinctifs des Lancia 037 Rallye, Lancia Delta HF Integrale, Lancia Delta S4 sont des marques déposées de Fiat Auto S.p.A.

10646xbox.pgs 30.10.2002 04:23 Proof no: 1

RAYONS X

NBA INSIDE DRIVE 2003

Tous ces codes sont à entrer dans la rubrique Codes du menu des options. Pour les désactiver, il suffit de les saisir une seconde fois.

SPEEDY : votre jauge de turbo sera infinie.
SPIKEIT : vous jouerez avec un ballon de volley-ball.
XBALL : votre ballon sera noir avec l'inscription Xbox.
STYLIN70S : vous jouerez avec un ballon, aux couleurs de l'ABA (American Basketball Association).
BEACHBUMS : vous aurez un ballon de plage en guise de balle.
KICKME : cette fois-ci ce sera un ballon de football.
CORNERPOCKET : vous jouerez avec une boule de billard noir.
THREE4ALL : tous vos joueurs deviendront des gâchettes derrière la ligne des trois points.
DUNKONYOU : vous réussirez plus facilement les alley-oops
MOMONEY : vous bénéficierez d'un nombre quasiment illimité de points de création de joueurs.
DOIT : vous deviendrez le maître du marché des échanges de joueurs.
PEEKABOO : les joueurs cachés seront enfin accessibles.
ITSYBITSY : vos basketteurs seront minuscules, mais garderont toutes leurs capacités.

BLINX

Voici deux techniques qui vous permettront de remporter plus d'argent.
Chrono-commande pause : affrontez un boss. Pour être sur de récupérer tout les cristaux d'or qu'il laisse derrière lui, utilisez la fonction pause. Utilisez la même technique contre les pirates du temps et ainsi les empêcher de prendre tous les cristaux temportels avant vous.
Dupliquer les objets de grande valeur : vous remarquerez que certains objets ont beaucoup plus de valeur que d'autres. Les boules sur lesquelles tiennent en équilibre les bergers détritus valent 100 pièces d'or chacune si elles sont toujours en votre possession à la fin d'une étape. Prenons pour exemple l'étape 2 du niveau 1. Avant de vous y rendre, assurez-vous que vous disposez d'au moins une chrono-commande enregistrement. Débarrassez-vous des deux bergers détritus puis aspirez leurs boules. Ensuite, rendez-vous dans une zone que vous aurez débarrassée de tout détritus et lancez l'enregistrement. Faites recracher les deux boules par le Blinx enregistré. Quand le temps reprendra son cours normal, vous vous apercevrez que les deux boules originales sont présentes dans l'aspirateur. Vous n'aurez plus qu'à aspirer les autres. Et voila, vous en avez quatre. Vous pouvez recommencer l'opération plusieurs fois. Cette technique fonctionne avec tous les objets.

DEATHROW

Pour gagner 10000 crédits supplémentaires, rendez-vous à l'écran de gestion de votre équipe, puis maintenez le bouton **Blanc** enfoncé pendant plus d'une minute.
Vous pouvez recommencer cette opération autant de fois que vous le souhaiter.
Cependant, il vous faudra faire un reset de la console entre chaque manipulation.
Pour débloquer tous les joueurs, arènes, équipes et extras, branchez la quatrième manette.
Puis dans le profil utilisateur, entrez **SouthEnd** en respectant les majuscules.

WHACKED!

Les codes suivants sont à saisir dans la case profile du mode Gameshow.

AROUNDDAWORLD : débloque toutes les arènes, toutes les armes et toutes les catégories d'armes dans le mode Battle. Toutes les cinématiques le seront aussi.
TIMEFORCHAOS : débloque toutes les armes dans le mode Battle. Toutes les cinématiques le seront également.
DOUBLEDOUBLE : tous les personnages sont disponibles ainsi que les cinématiques.

QUANTUM REDSHIFT

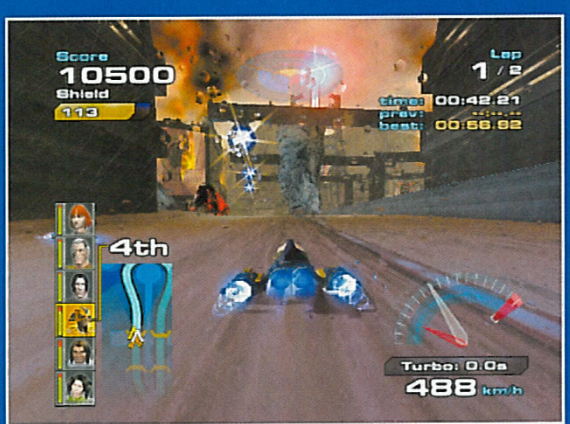
Après avoir saisi « CHEAT » comme nom d'utilisateur, tapez les codes suivant dans le menu des cheats en respectant les majuscules.

Nematode : ce code débloque tous les pilotes.

ThinkBat : procure des boucliers de défense infinis.

RICEitup : upgrade total de tous les véhicules.

zoomZoom : toutes les catégories de vitesse disponibles.



Continuation : vous pourrez trouvez d'autres tips de jeux présents sur ces deux pages, dans le Hors-Série Spécial Solutions.

NBA LIVE 2003

Pour déverrouiller un des joueurs suivants, saisissez les codes dans l'écran de création de joueurs. Vous n'aurez plus qu'à les drafter (recruter) pour les utiliser.

DOLLABILLS : débloque B-Rich.
CALIFORNIA : déverrouille Hot Karl.
MIXTAPES : déverrouille DJ Clue.
GOODBEATS : débloque Just Blaze.

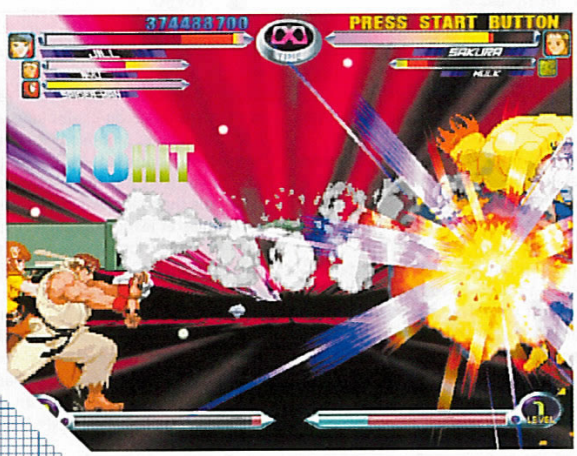
MARVEL VS CAPCOM 2

Changer le personnage de départ :
Maintenez la gâchette L enfoncée pendant l'écran de versus pour débuter le match suivant avec le deuxième personnage en première position. Faites la même opération mais avec la gâchette R pour le troisième personnage.

Personnages cachés pas chers :
Entrez et ressortez de la boutique du secret factor jusqu'à obtenir un prix satisfaisant. Soyez patient et vous pourrez obtenir la plupart des personnages pour moins de 1000 points.

Vaincre Abyss :
Choisissez de préférence des personnages possédant un rayon continu en guise de spécial. Par exemple, l'une des meilleures équipes pour battre le boss sans difficultés se compose de Iron Man, War Machine et Cable. Pour sa première forme, protégez-vous simplement de ses attaques et tirez-lui dessus juste après. Recommencez jusqu'à ce qu'il s'écroule. Pour sa deuxième forme, éloignez-vous de lui et maintenez-le à distance avec vos tirs. Vous devriez avoir atteint le niveau maximum de spécial. A sa troisième forme, dès que vous pouvez frapper, appuyez simultanément sur L et R pour lui enlever au minimum 60 % de son énergie. Bloquez les attaques suivantes et dès qu'il revient sous sa forme animale, réappuyez sur L et R pour le KO final.

Et pour quelques points de plus :
Choisissez le mode Training et laissez tourner la console pendant que vous faites autre chose. Après une dizaine d'heures vous devriez avoir 9999 points. Attention ! Ne mettez surtout pas le jeu en pause.



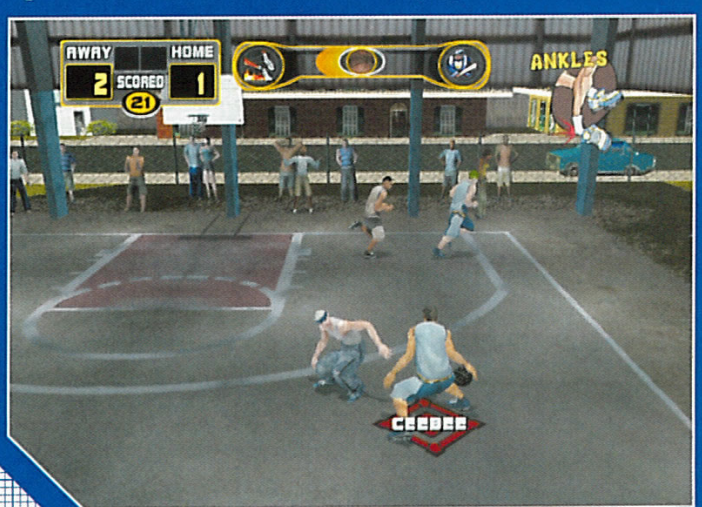
STREET HOOPS

Comment gagner de l'argent facilement, rapidement et sans risques ?
Tout d'abord, branchez une seconde manette. Puis, dans les modes de jeu, choisissez dans Half Court Pick-up un match en un contre un. Attribuez à la seconde manette l'équipe adverse. Rendez-vous chez le bookmaker et pariez sur tout ce que vous voulez sachant que vous ne pouvez pas parier plus de 10000 dollars par catégorie. Vous n'aurez plus qu'à remplir les conditions pour gagner tous vos paris. N'oubliez pas que dans *Street Hoops* l'argent vous ouvre toutes les portes.

Les basketteurs supplémentaires
AO, Booger, Half Man Half Amazing, Headache, Hot Sauce, Speedy, The Future et The Main Event.
Voici la liste des basketteurs que vous débloquerez naturellement au court du jeu dans le mode World Tournament et ce, quelque soit le niveau. Chaque nouveau playground s'accompagnera d'un nouveau basketteur. Mais pour pouvoir les utiliser vous devrez disposez d'au moins 10000 dollars.
Lil' Romeo et Master P
Rendez-vous au magasin Foot Action avant un match avec une équipe de cinq joueurs et choisissez la marque P. Miller. Achetez-leur les pantalons, les sweaters, les casquettes, les lunettes et les baskets les plus chers. En sortant du magasin, si vous avez bien dépensé assez d'argent, un écran vous indiquera que ces deux nouveaux personnages sont disponibles.
Silk The Shocker
Gagnez votre match dans le mode Lord Of The Court au Shakespeare Park.
Xzibit
Gagnez votre match dans le mode Lord Of The Court sur le playground de Venice Beach.
DMX et Ludaicris :
Terminez le mode Lord of The Courts trois fois en ayant en poche au moins 100 000 dollars.
B Real (de Cypress Hill), DJMuggz et Bobo
Terminez le mode World Tournament en niveau de difficulté Greatest of all Time.

Les équipes supplémentaires
Les San Juan Coquis :
Terminez le mode World Tournament en niveau de difficulté balla.
Les London Knights :
Terminez deux fois le mode World Tournament en niveau de difficulté Greatest of all Time.
Les Athens Minotaurs :
Terminez trois fois le mode World Tournament en niveau de difficulté Greatest of all Time.
Les Kinshasha Warriors :
Terminez quatre fois le mode World Tournament en niveau de difficulté Greatest of all Time.

Les vidéos
Mix Tape Volume 3 :
Gagnez votre match dans le mode Lord of The Court au Dome de Baltimore.
Mix Tape Volume 4 :
Gagnez votre match dans le mode Lord of The Court au Rucker Park.
Mix Tape Volume 5 :
Gagnez votre match dans le mode Lord of The Court au playground West 4th Street.



■ **C'est à la mode :** les plus grands noms du rap américain ont participé à la bande son des divers jeux de basket. A quand NTM sur NBA'93 ?

SUR LE DVD

SUR LE DVD

Record battu ce mois-ci avec pas moins de 13 démos. En plus de 7 démos inédites, nous avons ajouté celles de 6 jeux ayant marqué l'année 2002. Moins nombreuses que d'habitude, les vidéos n'ont cependant pas été oubliées. Mais le contenu de ce douzième DVD devrait largement vous faire patienter jusqu'au suivant. Alors, bon jeu !

TOEJAM & EARL III

INFOS
EDITEUR : SEGA
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2

↑ Voici Latisha, la petite nouvelle.

↑ ToeJam en charmante compagnie.

- STICK G : MOUVEMENT
- STICK DROIT : CAMERA / ZOOM
- CROIX : CHOIX DES CADEAUX
- A : SAUT
- B : MENU CADEAU
- X : FUNK FU
- Y : FUNKIFY SHOT
- L : REGARDER AUX ALENTOURS
- R : CHANGER DE CAMERA
- CARTE
- PARLER

Toejam et Earl, deux extra-terrestres des plus funky sur console, reviennent sur Xbox pour de nouvelles aventures toujours aussi déjantées. Cette fois, ils sont accompagnés d'une consœur prénommée Latisha. Elle les aidera à faire face aux Earthlings, leurs ennemis de toujours. Chaque personnage possède ses caractéristiques propres et ce sera à vous de choisir celui qui répondra le mieux aux impératifs du niveau.

Dans la démo de ce mois-ci, vous pourrez essayer nos trois compères seul ou en coopération.

Préparez-vous à vivre des moments très groovy.

FIREBLADE

INFOS
EDITEUR : MIDWAY
NOMBRE DE JOUEUR : 1

↑ La vision thermale est la plus pratique.

↑ Un mode Snipe pour ne rien rater.

- STICK G : TOURNER / AVANCER / RECULER / MISSILES
- STICK D : MONTER / DESCENDRE / GAUCHE / DROITE
- CROIX : ZOOM
- A : TIR PRINCIPAL
- B : VUE THERMIQUE
- X : TURBO
- Y : MODE INVISIBLE
- L : ROQUETTES
- R : MITRAILLEUSE
- ZOOM

Fireblade vous met aux commandes d'un hélicoptère super équipé pour le combat. Fleuron technologique d'une sombre organisation anti-terroriste, votre appareil possède entre autres des armes impressionnantes, un mode Sniper, un super turbo, une vision thermique, et même un mode Invisible. Très axé sur l'arcade, *Fireblade* privilégie l'action pure et continue. Avec ses relents de *Desert Strike*, il devrait exacerber vos instincts de destruction. La mission que nous vous proposons consiste à détruire un camp de terroristes. Alors n'attendez plus ! Allez protéger le monde libre !

REIGN OF FIRE

INFOS
EDITEUR : BAM! ENTERTAINMENT
NOMBRE DE JOUEUR : 1

↑ Utilisez la tête chercheuse.

↑ Ne négligez pas la mitrailleuse.

- STICK G : CONDUIRE
- STICK DROIT : VISER
- CROIX :
- A : TIR SECONDAIRE
- B : VUE INVERSEE
- L : TIR PRINCIPAL
- R : MITRAILLEUSE

Après un passage par les salles obscures, *Reign of Fire* essaie de mettre le feu à notre console préférée. Vous représentez le dernier espoir de la race humaine face à son nouvel ennemi mortel : les dragons. A cet effet, vous disposez de véhicules équipés d'armes lourdes pour venir à bout de ces créatures au fort potentiel destructeur. Apprenez à maîtriser votre engin et son arsenal, car vos adversaires viennent de partout et sont très mobiles, ne vous laissant que très peu de répit.

Un petit conseil pour plus d'efficacité : utilisez la configuration Advanced de votre manette.

NBA INSIDE DRIVE

INFOS
EDITEUR : MICROSOFT
NOMBRE DE JOUEURS : 1 A 4

↑ Shaquille O'Neal toujours en force.

↑ Pensez au shoot extérieur !

- STICK G : DEPLACEMENTS
- STICK DROIT : ALLEY HOOP / PASSE LOBEE
- CROIX : TYPE DE DEFENSE
- A : PASSE
- B : CROSS OVER
- X : SHOOT
- Y : PASSE CIBLEE
- L : PROTECTION DU BALLON
- R : TURBO
- FEINTER / BLOQUER

Grâce à Microsoft et notre DVD, rejouez la dernière finale du championnat NBA. Nous vous proposons en effet la rencontre opposant les Los Angeles Lakers aux Nets du New Jersey. Tous les coups du basket sont facilement réalisables et les joueurs présents sur le parquet possèdent les mêmes caractéristiques que les basketteurs originaux. De quoi combiner des stratégies très élaborées pour marquer le plus possible. De plus, le rendu un peu lent et posé de l'action vous permettra de suivre aisément. Dans notre démo, vous disposez d'un quart temps pour peut-être réécrire l'histoire.

Lakers : malgré leurs trois titres consécutifs, les Lakers campent à l'avant-dernière place de leur conférence.

VIDEOS BMX XXX, Legends of Wrestling II, FIFA 2003, Harry Potter et La Chambre des Secrets, Indiana Jones et La Tombe de l'Empereur, Lamborghini, BloodRayne

SPLASHDOWN

INFOS
EDITEUR : INFOGRAMES
NOMBRE DE JOUEUR : 1

↑ Evitez le sillon des adversaires.

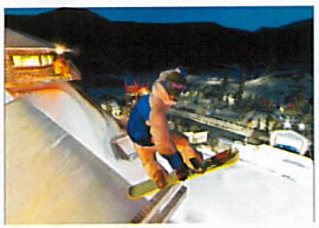
↑ Ces engins glissent partout.

- STICK G : MOUVEMENT DU PILOTE
- STICK DROIT : CAMERA
- CROIX : MOUVEMENT DU PILOTE
- A : ACCELERATION
- B : FIGURE 1
- X : VUE ARRIERE
- Y :
- L : FIGURE 2
- R : FIGURE 3
- CHANGEMENT DE CAMERA
- CAMERA ALTERNATIVE

Splashdown vous propose des courses de sea-doo. Ce jet ski customisé pour les courses de vitesse sera votre cheval de bataille dans une compétition nautique rapide et spectaculaire. Comme dans tout sport extrême digne de ce nom, vous pourrez réaliser des figures hallucinantes. L'engin répond bien à la moindre de vos sollicitations. Vous n'aurez que trois tours pour exercer vos talents de pilotes et finir premier. Cela dit, sacrifiez-en quelques-unes afin d'admirer la surface sur laquelle vous évoluez. Le rendu de l'eau est un des plus beau qu'il nous ait été de voir.

TRANSWORLD SNOWBOARDING

INFOS
EDITEUR : INFOGRAMES
NOMBRE DE JOUEUR : 1 A 4



↑ Le décor est plus beau vu de haut.

↑ Un grind classique sur une rampe.

- STICK G : DEPLACEMENTS / FIGURES
- STICK DROIT : GRABS
- CROIX : ANGLE DE VUE
- A : SAUT
- B :
- X :
- Y : GRIND
- L : FAKIE
- R : FAKIE
- CHANGER DE MUSIQUE
- CHANGER DE MUSIQUE

Avec *Transworld Snowboarding*, goûtez aux plaisirs de ce sport extrême sans les inconvénients, c'est-à-dire le froid et les bobos qui l'accompagnent souvent. Vous pourrez exécuter les tricks les plus incroyables sans toutefois tomber dans le surréalisme. Dévalez de superbes pentes enneigées en ne ratant aucune occasion de d'éblouir par votre style. Vous aurez aussi l'occasion d'affronter jusqu'à trois autres joueurs dans une course spectaculaire. Défiez les lois de la gravité sur votre planche et peut-être ferez-vous la couverture du prochain *Transworld Snowboarding* ! A vos manettes. Partez !

MATT HOFFMAN'S PRO BMX 2

INFOS
EDITEUR : ACTIVISION
NOMBRE DE JOUEUR : 1

↑ Cette figure ne rapporte aucun point.

↑ Tout se transforme en *skate park*.

- STICK G : MOUVEMENTS
- STICK DROIT : DEPLACEMENT CAMERA
- CROIX : MOUVEMENTS
- A : ACCELERER / SAUTER
- B : AIR TRICK
- X : AIR TRICK
- Y : GRIND
- L : TOURNER A GAUCHE
- R : TOURNER A DROITE

Le pendant vélo de *Tony Hawk* rempile pour un deuxième opus sur Xbox. Le concept ne déroge pas aux poncifs du genre. Vous devez toujours réaliser des tricks et relever des défis pour gagner des points. Le tout bien entendu s'accompagne d'une musique de *djeunz*. Quasiment tous les éléments du décor se prêtent à des figures acrobatiques. Cependant, la réalisation de combos élaborés demande un certain doigté et une certaine maîtrise. La réalisation sérieuse de ce *Pro BMX 2* en fait l'un des meilleurs jeux de la discipline. A réserver essentiellement aux amateurs du genre.

X GAMES

CONCOURS SPLASHDOWN

Dans chaque numéro, nous organisons une compétition avec les lecteurs pour récompenser les meilleurs joueurs. Pour participer, rien de plus simple : il suffira de montrer que vous êtes le ou les meilleurs sur la démo que nous vous indiquerons. Ensuite, vous devrez prendre une photo (avec un appareil photo classique ou bien numérique, prise dans le noir total de préférence) et nous l'envoyer par courrier à l'adresse suivante :

Magazine Officiel Xbox / X Games
101-109 rue Jean-Jaurès
92300 Levallois-Perret

ou par mail :
cyrille.tessier@futurenet.fr

Ce mois-ci, notre concours portera sur *Splashdown*. La démo ne comportant qu'une seule course et qu'un seul pilote, tout le monde partira sur un pied d'égalité. Envoyez-nous la photo affichant votre temps et votre position avant fin février.

>> MEILLEUR SCORE :
Donc, vous faites le meilleur temps et vous nous envoyez une belle photo en précisant le temps réalisé. Je précise aussi que la photo ci-dessus est là pour donner un exemple.
Ne vous occupez pas de ce score. A vous de jouer !

■ **Sport de *djeunz* :** les jeux de sports extrêmes sont de plus en plus nombreux. En attendant, je n'ai toujours pas ma simulation de curling.

SUR LE DVD

Voici donc les meilleures démos 2002, pour tous ceux qui viennent de nous rejoindre (ou si vous avez la flemme de chercher dans vos anciens DVD). A l'avenir, nous essayerons aussi de remplir le DVD avec les meilleures démos ou les meilleurs suppléments des mois passés. Faut pas gâcher :-)

HALO

INFOS
EDITEUR : MICROSOFT
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2

- STICK G : **DEPLACEMENTS / S'ACCROUPIR (EN APPUYANT)**
- STICK DROIT : **DEPLACER VUE**
- CROIX : **DEPLACEMENTS**
- A : **SAUT**
- B : **FRAPPER**
- X : **ACTION / RECHARGER**
- Y : **CHANGER D'ARMES**
- L : **JETER GRENADE**
- R : **TIRER**
- BLANC : **LAMPE**
- NOIR : **CHANGER GRENADE**

« *Si vous ne prenez pas* Halo, *c'est que vous n'avez rien compris* » (*MOX N°1*). Maintenant, vous pouvez l'essayer. Tout le niveau du Cartographe silencieux (le fameux débarquement sur l'île) est à votre disposition et éventuellement à partager avec l'un de vos amis en mode Coopératif. Deux choses importantes : vous pouvez inverser la direction en faisant une pause dans la démo, et cette dernière, contrairement à la version en vente chez nous, est en anglais.

JET SET RADIO FUTURE

INFOS
EDITEUR : SEGA
NOMBRE DE JOUEURS : 1 A 4

- STICK G : **DEPLACEMENTS**
- STICK DROIT : **VUE**
- CROIX :
- A : **SAUT**
- B : **BOOST**
- X : **ACCELERER EN GRIND**
- Y : **SE RETOURNER**
- L : **RECADRER VUE**
- R : **TAGGER / PARLER**
- BLANC :
- NOIR : **RESET PISTE**

On adore le design, on adore la musique et surtout, on adore ce jeu de glisse absolument incroyable. La technologie du *cel shading*, utilisée par le premier jeu sur Dreamcast, a inspiré pas mal d'autres éditeurs, mais au niveau design, personne n'a encore fait aussi bien. *Jet Set Radio Future* est un sacré jeu de glisse, mais pas seulement, puisqu'il vous faudra tagger des endroits quasi inaccessibles et découvrir des passages à grands renforts d'acrobaties.

DEAD OR ALIVE 3

INFOS
EDITEUR : TECMO
NOMBRE DE JOUEUR : 1

- STICK G :
- STICK DROIT :
- CROIX : **DEPLACEMENTS**
- A : **CHOPER**
- B : **KICK**
- X : **GARDE**
- Y : **PUNCH**
- L :
- R : **KICK + GARDE**
- BLANC : **PUNCH + KICK**
- NOIR : **3 COUPS ENSEMBLE / CHANGER DE PERSO**

Découvrez le meilleur jeu de baston sur Xbox ! Au programme 8 personnages, le mode Time attack en solo ou en tag et une bonne partie des rings. Ça, c'est de la démo comme on l'aime, même si vous ne pouvez faire selon les modes que 3 ou 4 rencontres d'affilées, vous pourrez recommencer autant de fois que vous désirerez. Les personnages les plus faciles à utiliser pour les débutants sont Jann Lee et Zack, les autres méritent un minimum d'entraînement.

MOTO GP

INFOS
EDITEUR : THQ
NOMBRE DE JOUEUR : 1

- STICK G : **DIRECTION ET POSITION**
- STICK DROIT : **ACCELERER / FREINER**
- CROIX : **DIRECTION**
- A : **ACCELERER**
- B : **VUE ARRIERE**
- X : **FREINS**
- Y : **CAMERA**
- L : **FREIN ARRIERE**
- R : **FREIN AVANT**
- BLANC :
- NOIR :

Le plus beau jeu de moto du monde est de nouveau en démo dans ce numéro ! Si votre expérience du deux roues se limite au vélo, pas d'inquiétude, cette démo propose 4 pilotes aux caractéristiques différentes, 3 modes de difficulté, l'excellent circuit de Mugello et 3 types de conditions météo. Nous adorons le frein sur les gâchettes, l'effet de flou quand on va vite, l'impression de vitesse... Alors, on met la combi, le casque et les gants et *go* !

ROCKY

INFOS
EDITEUR : RAGE
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2

- STICK G : **DEPLACEMENTS**
- STICK DROIT :
- CROIX : **DEPLACEMENTS**
- A : **JAB AU CORPS**
- B : **DIRECT AU CORPS**
- X : **JAB AU VISAGE**
- Y : **DIRECT AU VISAGE**
- L : **DEFENSE**
- R : **(+ A, B, X OU Y) UPPERCUT**
- BLANC :
- NOIR :

Rocky vous propose de revivre, sur Xbox, les combats épiques d'une des légendes de la boxe au cinéma. Sur le ring, utilisez toute la panoplie de coups dont vous disposez pour remporter une victoire éclatante face à tous les adversaires présents dans les films, mais aussi des petits nouveaux. Dans cette démo, vous ne pourrez choisir qu'entre Rocky Balboa, l'étalon italien, ou Apollo Creed pour jouer des poings contre la console ou un ami. A vous de prouver que vous avez l'œil du tigre.

SPLINTER CELL

INFOS
EDITEUR : UBISOFT
NOMBRE DE JOUEUR : 1

- STICK G : **DEPLACEMENT**
- STICK DROIT : **CAMERA / MISE A ZERO DE LA CAMERA**
- CROIX : **VISION NOCTURNE / THERMIQUE**
- A : **INTERACTION**
- B : **SE BAISSER**
- X : **VISER**
- Y : **SAUT**
- L : **TIR SECONDAIRE**
- R : **TIR PRINCIPAL**
- BLANC : **S'ADOSSER AU MUR**
- NOIR : **INVENTAIRE**

Voici, rien que pour vous, une mission de Sam Fisher. Agent à la NSA et héros de *Splinter Cell*, il cultive à merveille l'art de l'infiltration. Jamais vous n'avez eu autant de possibilités d'action avec un personnage. Vous vous surprendrez même à recommencer la mission simplement pour voir ce qui se serait passé si vous aviez agi autrement. C'est bien simple, il a enthousiasmé la rédaction. Il est devenu en quelques mois la nouvelle référence du genre.

Graffitis : jetez un coup d'œil sur la superbe galerie de tags du site officiel **www.jsrf.com**.

100% PUR FREESTYLE.

Jamais jeu de Snowboard n'a été aussi réaliste. Dans la poudreuse, ou sur piste, retrouvez toutes les sensations de la glisse et défiez la gravité. Amped Freestyle Snowboarding vous propose de gérer la carrière d'un snowboarder pro. Pour cela, il faudra impressionner photographes et sponsors présents sur les pistes. Vous serez lâchés sur plus de 80 parcours au cœur de montagnes existantes fidèlement reproduites, comme les pentes de l'Utah ou du Vermont. Enchaînez les tricks les plus fous et devenez la nouvelle star du snowboard.

XBOX

EXCLUSIF XBOX

www.xbox.com/fr/amped

PLAY MORE. PLAY AMPED.*

*JOUEZ PLUS. JOUEZ A AMPED™. © 2002 Microsoft Corporation. Tous droits réservés. Microsoft, Xbox, Amped et le logo Xbox sont des marques déposées ou des marques commerciales de Microsoft Corporation aux Etats Unis et/ou dans les autres pays. Les noms des autres sociétés et produits sont la propriété de leurs ayants droits respectifs.

Le Magazine Officiel Xbox

ET LES VIDEOS DE :

- YAGER
- ATV : QUAD POWER RACING 2
- VEXX
- EVIL DEAD : A FISTFUL OF BOOMSTICK
- SUDEKI
- HALO 2

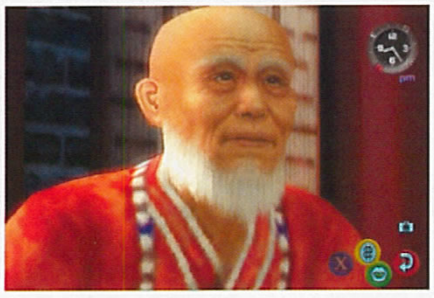
DANS LE MAGAZINE OFFICIEL XBOX

En vente fin février 2003

SUR LE DVD (sous réserve)

LES DEMOS EXCLUSIVES DE :

INDIANA JONES



SHENMUE II

PANZER DRAGOON ORTA

THE HOUSE OF THE DEAD III

LAMBORGHINI

VEXX

LES TESTS DE :

MERCEDES
Il a dérapé *in extremis* et s'est retrouvé hors du sentier des tests. Mais il sera là le mois prochain.

MORTAL KOMBAT
La série de jeux de combat préféré des Ricains fait peau neuve. Saura-t-il convaincre le reste du monde ?

DR MUTO
Complètement déjanté, le docteur Foldingue est bien décidé à dépoussiérer le genre.

ATV 2
De furieuses courses de quad où tout est permis avec des phases de trial bien stressantes en bonus.

TOEJAM & EARL III
Les alliens champions de funk-fu arrivent sur Terre, mais semblent avoir la tête dans la lune...

LE RETOUR À LA RÉALITÉ RISQUE D'ÊTRE BRUTAL.

Si vous vous surprenez à vouloir trancher le papier toilette de la main ou même pire, ne vous inquiétez pas... vous venez certainement de terminer une partie de Dead or Alive 3. Difficile de revenir sur terre après une telle expérience. 16 personnages, des arènes de combats interactives de toute beauté, une palette de coups incroyable, Dead or Alive 3 est probablement le meilleur jeu de combat qui ait vu le jour. Et si vous hésitez encore, sachez que la plastique de certains personnages devrait définitivement vous convaincre.

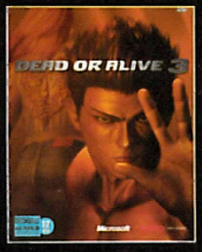
XBOX

TECMO

EXCLUSIF XBOX

www.xbox.com/fr/doa3

PLAY MORE. PLAY DEAD OR ALIVE 3.*



*JOUEZ PLUS. JOUEZ A DEAD OR ALIVE 3™. © 2002 Microsoft Corporation. Tous droits réservés. Microsoft, Xbox et les logos Xbox sont soit des marques déposées soit des marques commerciales de Microsoft Corporation aux Etats Unis et/ou dans d'autres pays et utilisées sous licence par Microsoft. Dead or Alive 3™, DOA2, Hardcore™ et Dead or Alive® Tecmo, LTD, 1996, 1997, 1998, 1999, 2000, 2001. Tecmo® est une marque déposée par Tecmo LTD.

Enfin une bonne nouvelle,
FREE lance le forfait illimité haut débit le moins cher du marché

29,99 € TTC modem inclus.

Modem ADSL fourni gratuitement - Pas de frais d'ouverture de ligne - Pas d'engagement de durée
512 Kbits/s en réception, 128 Kbits/s en émission - Votre ligne téléphonique reste disponible
Prix : 29,99 € TTC par mois tout compris.

Abonnement sur www.free.fr

free
La Liberté n'a pas de Prix